昭和61年6月10日発行第1巻第3号通巻3号毎月1回10日発行　昭和61年2月18日国鉄首都特別扱承認雑誌8814号

月刊 ファミコン必勝本

特大号(とくだいごう)

読者2000人プレゼント付

スペシャル・プレゼント
ZELDA BOOK ゼルダ・ブック
ゼルダの伝説

一冊まるごとゼルダの伝説
必勝本一冊の値うちだぜっ!

日本国中おおさわぎ
スーパーマリオブラザーズ 謎の256W(ワールド) パート2

こまったときはこれを読め!
3大ゲーム必勝法
マイティ・ボンジャック
完全マップ
忍者ハットリくん
全16面公開
ハイドライドスペシャル
お助けQ&A

謎の村雨城
- アーガス
- キングス・ナイト
- バードウィーク



6月号
特価380円

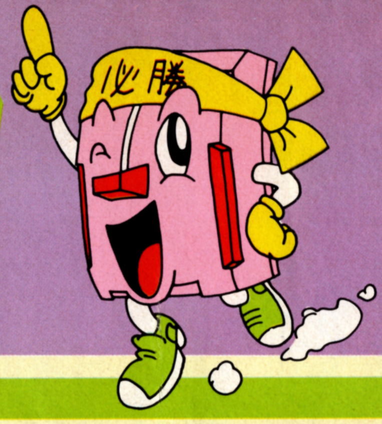
オールカラー



TM
キングス・ナイト
KING' KNIGHT
ファミリーコンピュータ ©スクウェア
※「ファミリーコンピュータ」は任天堂の商標です。
少年時代、めくるめく想い、記憶の中の英雄達……
…ホメロス、オデッセイ、エレコーゼ、コナン、リチャードⅢ世、シンドバッド…
そして、レイジャック
物語は、隣りあうオルセア王国とイザンテ王国に起こる１つの事件から始まる。ある日、オルセア王国の姫、「クレア」が何者かに誘拐された。噂によると、ドラゴンの支配するイザンテ王国に捕えられているという。オルセア国王は、重臣を呼び集め、姫を救うべく、命を下した。「我が血族に、勇者の称号を持つ者がいる。彼らは、人里を離れ、人と交わることなく暮している。「KING」と印された杖を持ち、剣を下げ、メダルをつけ、鎧をまとっている。その勇者は、必ずやこの難を救ってくれよう。」
臣下は、山を登り、里に分け入り、四人の勇者を探し求めて馬を走らせた。人々の勇者を願い求める声が国中にこだました。
4人の勇士が4つの面からあらわれてフォーメーション！
☆３人の勇者（ナイト、ウィザード、スィーフ）と１匹（モンスター）によるフォーメーションシューティング。ニュータイプのロールプレイングの醍醐味だよ。
☆スクロールする画面は、草原、砂漠、海あり山あり、そして城内と、変化に豊んだ世界を楽しませてくれるよ。
☆君の目の前に、ぞくぞくと登場するかくれキャラ。もちろん、見つけるのは、君だよ！
☆さらに、ワープ世界がかくされている。君は、その入口を発見できるかな？
☆勇者は、必殺ワザを持っている。必殺テクニックで、必殺ワザをこなしてね。
☆テーマミュージックを含め、数曲のBGMは、素晴らしいサウンド。
☆目の前の障害物（山、谷、海、など）は、自動的に、キャラクターがジャンプしたり、泳いだりしてくれるよ。
標準小売価格：4,900円（ロムカートリッジ）
同名タイトルゲームブック「キングス・ナイト」6月初旬発売予定です。
SQUARE
スクウェア
〒104 中央区銀座３丁目11-13松本銀座ビル
TEL.03-545-3519
ゲーム内容に関する御質問は、往復ハガキにてお問い合わせ下さい。
ユーザー・サポート ☎03-545-3519（AM9:30〜12:00 PM1:00〜6:00）
※通信販売ご希望の方は、商品名、住所、氏名、電話番号を明記の上、現金書留でスクウェアまでお申し込み下さい。
※違法性が極めて強い、ファミコンカセットのダビング機が出ていますが、このプログラムは絶対にコピーできません。
クレアは、


KNIGHT!
LITTLE-MONSTER!
CHILD-THIEF!
WIZARD!
友情を大切にする
不死身の剣士
〈ナイト〉
正義に目覚めた
我らが一角獣
〈モンスター〉
鮮かなる手さばきを
見せる少年
〈スィーフ〉
孤高なる
正義の魔術師
〈ウィザード〉
今(いま)なお幽閉(ゆうへい)されている。

月刊ファミコン必勝本 もくじ



昭和61年6月10日発行 第1巻第3号



驚天動地の大バグ面！野原情報No.2！

スーパーマリオ2

未公開アンダーカバーを一挙公開

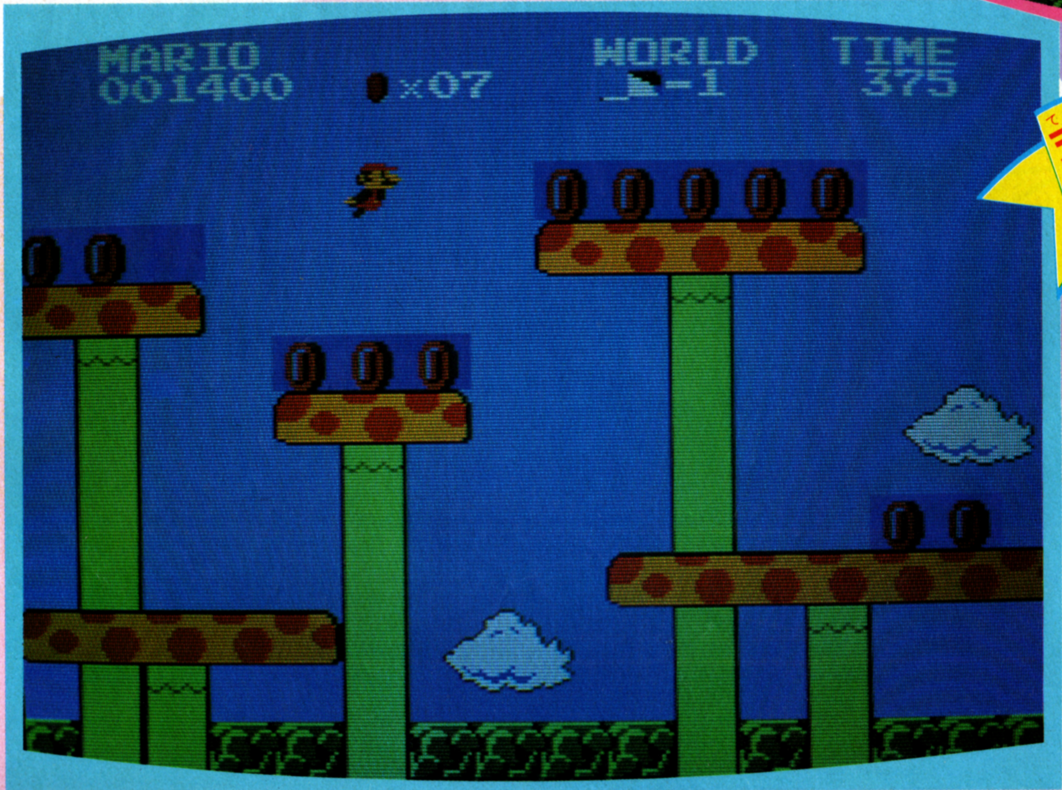
いやー、正直いって、この大反響には驚いておりやす!!本の発売日から電話が鳴りやまず、どーしたものかと考えるしまつ。ここまできたら、もう1回、残ったバグ面も出しちゃおうってなわけで、いきおいだけでやってしまいます。だし方？実はまだ謎なのだ！
（情報提供／野原未来雄）

ジュゲムジュゲム 地面のスレスレ



●W238−1。基本面は4−2の豆の木ワープゾーン。先へ進むと、ワープできる土管がある。（先月紹介しているとおり、左右に入ればW238−1面、中心の土管に入れば5−1面へ行けちゃう）海の面です。

ピーチ姫もびっくり



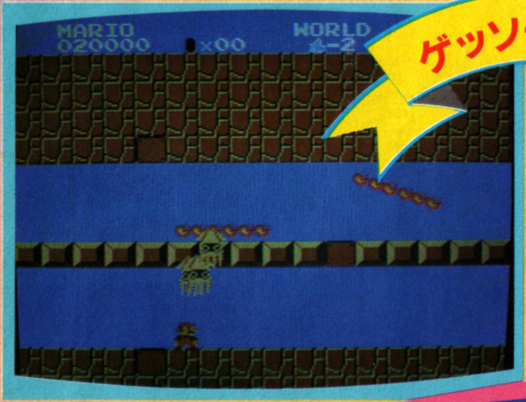
天井界は海だった マリオは泳ぐ！

●W149−1。4−1のW9ヴァージョン（紫色の画面と空を泳ぐマリオが特徴）
ジュゲムは低空飛行を続けるため、高く泳いでいけば、かんたんにクリアできます。ジュゲムは土管も通りぬけ、ゴール直前まで追いかけてきます。
（なんつっても見た目がスゴイ面だね〜／ W9−1は6−2の色違いで、これは4−1の色違い。てことは、ほぼ全ての面の色違い…野原君風に言えばW9ヴァージョン、がありそうだって気がするね）

56W ワールド 完結編

先月号で紹介したアンダーカバー！　あまりの反響の大きさに、またまた登場してしまいました！　マップも新たに加わったスーパーマリオ・バグ写真集

ゲッソーの丸焼



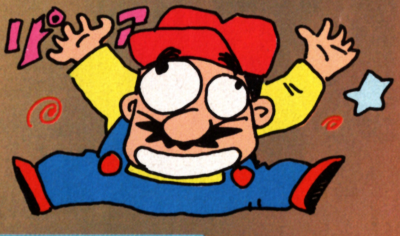
✪W91－2。基本は5－4のクッパのいる面。海でもないのにゲッソーがいます上からふむと1,000点



キントウンよコイ マリオ悟空!!

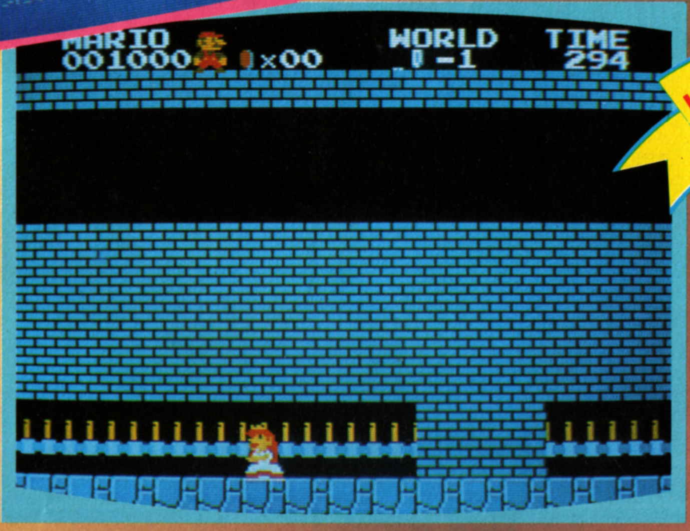
✪154W。この画面の右側には土管が数本あり、どの土管も中に入ることができます。でも、どこに入ってもスタート地点にもどってしまいます。(地下に雲があるってのがぶっ飛びだな～／　地中の？がもったいないね)





ブロックくずし たのしいぜい!!

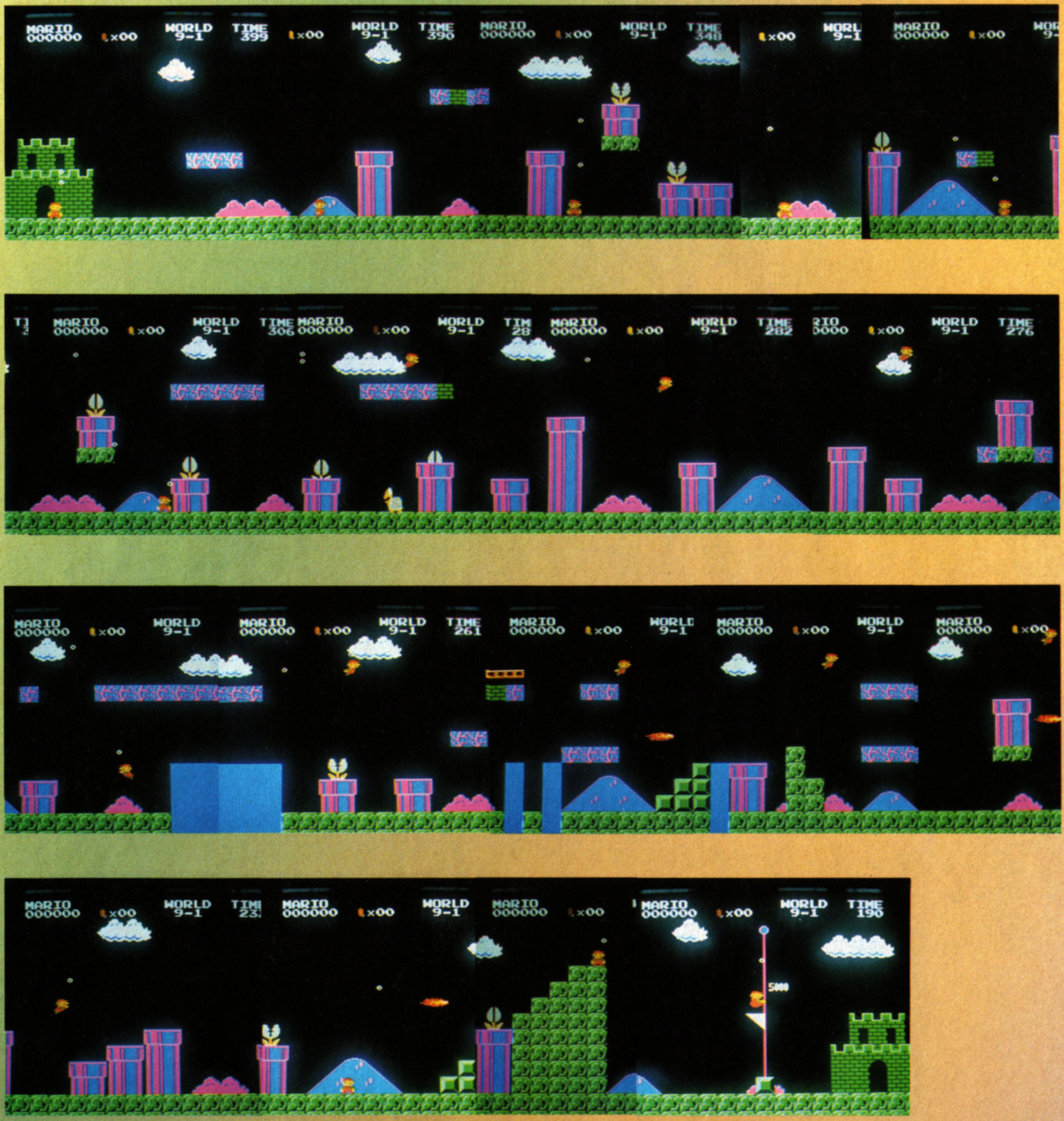
✪W91－2。スーパーマリオだったら、茶色いブロックは壊せますが、スモールマリオでは、たたくのが精いっぱい。たたいた瞬間、普通のブロックに変わり、たたき終るとただの石になります。ところがスーパーマリオなら、この石でも壊すことができます。(よう調べてるヤツだな)



ピーチ姫のお散歩

✪どこまで行っても同じバックのくり返しなのですが、ピーチ姫、クッパ、プクプク等、ほとんどのギャラが出てきます。W218－1(バグ大行進!!)

これが9-1W全マップだ!



ますます謎をよぶ256W!



野原くんは、いったいどこに!?

これでスーパーマリオ特集はトーブンやらなくて平気だねー! などと言いながらはじめた特集企画。ところが、これで3度目。もーここまでくれば立派な連載ページだね。

読者からの反応もさまざま。『よくぞあそこまで発表してくれました』とか『ノーベル賞ものの発見です』までおほめの言葉をもらい、その反面では『できねーもん、やるんじゃねー』、『あれはノイズなんだからやらないほうがいい』など、どっか学校の級長が先生の言葉を受けおいしたよーなご意見までイロイロ。どちらにしても、ありがとさんでした。

ところで、アンダーカバーの発見者の野原未来雄クン。あれから、全国600万人のファミコン・ファンがキミのこと捜しているのだっ! もしこれ以外の発見があったら、また知らせておくれ!

ってなワケで、キミももし出し方などマリオに関することがナニかわかったら編集部までお手紙を!

巨大連載2大ディスクゲームに勝つVOL 3！

青雨城完全突破！

必勝法その1 謎の村雨城

任天堂(株)　¥2,600



ディスクゲーム第2弾、ついに登場だ！「ゼルダの伝説」とうってかわり、今回は江戸時代を舞台とするサムライアクション！なのだ。秘密の武器と剣の技で難敵をなぎたおし、めざすは村雨城だ。4つの謎の玉を手に入れ鷹丸は、最大の敵ムラサメ、そして謎の生命体を倒せるか!?

鷹丸参上！



⬇これがゲームのスタート地点、宿場のシーンなのだ！



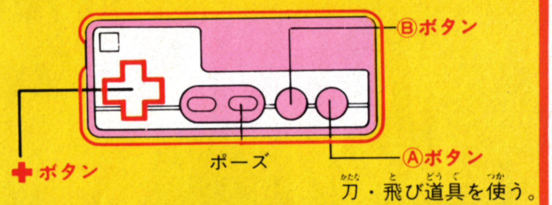
ゲームスタート

あそび方

君は鷹丸をコントロールして、青雨城、赤雨城、緑雨城、桃雨城の4つの城とその道中を突破しなくてはならない。4人の城主を倒し4つの謎の玉を手に入れ、そして最終目的地村雨城へと向かうのだ。そこには、最大の敵、ムラサメ、そしてムラサメをあやつる謎の生命体が待ちうけている。これを倒し、生命体の秘密をあばくのが鷹丸の使命なのだ！

コントローラの使い方

ゼルダの伝説のようなメイン画面、サブ画面のきりかえはなし。ひたすらコントローラでビシバシアクションすればよい。これはシンプルですね。



ジョイスティックの有効度

徹底したアクションゲームなので、方向コントロールはだんぜんレバータイプのほうが良い。連射機能との相性もかなり良さそうです。

青雨城までの道のり

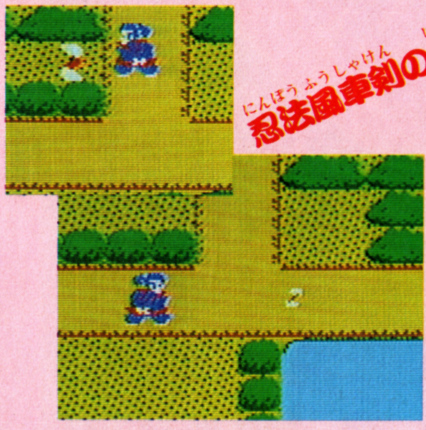
全武器&アイテム この位置に発見！

鷹丸の道中には、さまざまな秘密武器が隠されている。これを発見し、強力な功撃力を持って青雨城をめざすのだ。



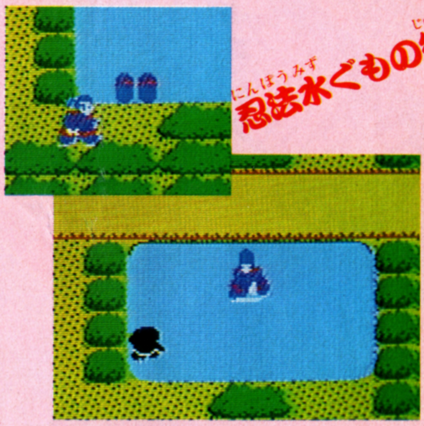
忍法火炎の術

タヌキを切ると出現。巻物の数だけ使えるぞ。巻物が0のときは3回だけ。



忍法風車剣の術

使用方法は火炎の術と同じ。どちらが出るかはタヌキごとに決まっている。



忍法水ぐもの術

玉手箱から出てくる青いわらじを取ると、水中でもスピードが落ちない。



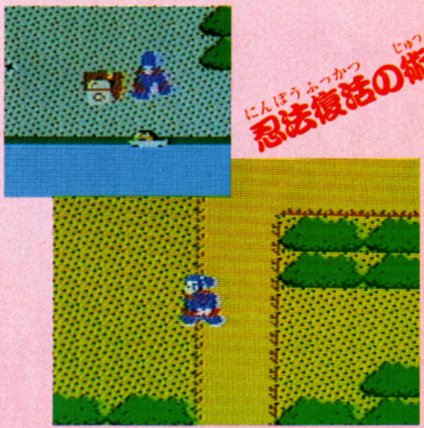
忍法速足の術

赤いわらじを取ると鷹丸の歩く速さがアップ。2段階までアップするよ。



忍法羽矢の術

すべての飛び道具のスピードが1.5倍アップする。



忍法復活の術

この白いいんろうは鷹丸のパワーを3つにまで復活させてくれる。



忍法無敵の術

カブトを取ると鷹丸が点滅し、無敵になる。音楽が元に戻るまで有効。



忍法角筋連射の術

使用中の飛び道具が、前3方向に同時に飛ぶ。頼りになるアイテムだ。

この「謎の村雨城」は全方向スクロール。だから欠けたパワーアップアイテム、取り忘れた武器があっても、逆もどりして集めなおすことができる。前に進むだけでなく装備も整える。それが必勝法だ。

これが青雨城全マップだ!

城内はかなり複雑になっている。城の全体像をつかみ、それから各部屋のアイテムの出現位置も覚えなければいけない。「いざっ青雨城へ!」



➡単調な攻撃は、城主には通用しない。飛び道具の使い方にひと工夫が必要だ。

いざっ、城内へ突入だ!

➡門番は投縄で攻撃してくる!ものかげにかくれて飛び道具で攻撃だ!

➡侍は、じりじり間合いをつめて居合い切りでしとめよう。上段にかまえたときがスキだ。

➡ここで待ち受けているのは姫かハンニャか?どちらが出るかわからない。姫ならボーナス得点。ハンニャならしつこく追いまわされるぞ。

このうちのどれかに秘密がある!

➡スタート地点さしたる難敵はいない。

感激3大超人気ソフト

史上最大!?これが知りたかった

ハドソン代表
忍者ハットリくん



PART 1

エリア9→エリア16

続・必勝MAP ［忍者ハットリくん］

君のハットリくんは、もうどのくらい修業したかな？高橋名人の顔を見ることができただろうか？今回は、前回に続いて、必勝MAPをおとどけする。エリア9～エリア16まで、だんだん難易度も高くなり、そう安々とクリアーはできないぞ！ 君はシンゾウさんから、忍法初段を認定してもらえるだろうか？ このMAPを参考にして、君の腕をみがいてくれ。エリア12には、10UPゾーンもあり、後半はさらにおもしろい。あわせて、選手権大会の情報も読んでくれ!!



テクモ代表
マイティボンジャック

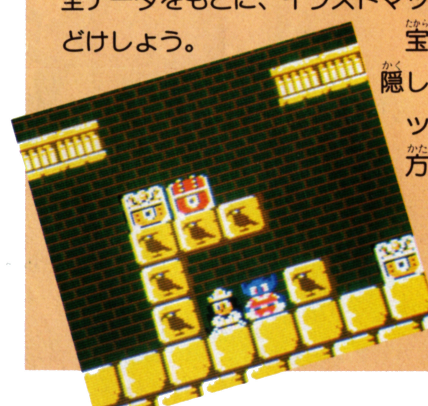


PART 2

徹底研究

完全イラストMAP ［マイティボンジャック］

君はもうマイティボンジャックを見ただろうか？ 今、最高におもしろいアクションゲームだ！ 謎の大ピラミッドは、魔王ベルゼベルのワナでいっぱいだ。知らずに行くとケガをするぞ。本誌ゲーマーが徹底研究した、完全データをもとに、イラストマップ付でその全貌をおとどけしよう。 宝箱の中身のみならず、隠し宝箱までデータインプット。隠し部屋への入り方は、写真付で解説してある。こまった時はこれを見てくれ！ 単行本『マイティボンジャック』もよろしく。



特集

今月は、今、人気爆発の3大ソフト、『忍者ハットリくん』『ハイドライドスペシャル』『マイティボンジャック』の特集だよ！　こまった時はこれを読んでくれ!!

東芝EMI代表 ハイドライドスペシャル



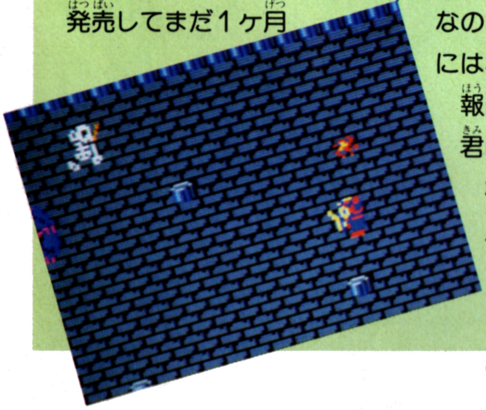
PART 3

アドベンチャーノベル第2弾

完全シュミレーション［ハイドライドスペシャル］

前号でも特集した、話題のRPG『ハイドライドスペシャル』今回は、『ゼルダ』につづいて、アドベンチャーノベルでおとどけする。シュミレーションQ&Aに秘められた、ゲームクリアーのヒントを、君は読みとることができるだろうか？　君の修業度をチェックしてくれ！

発売してまだ1ヶ月なのに、すでに編集部には、隠れキャラの情報も流れてきている。君はいくつ見つけられたろうか？　発見した人は、編集部まで一報くれ、まってるよ！





続 必勝MAP

先々月号につづいて、ハットリくん必勝マップ第2弾だ！　今回はエリア9からエリア16まで完結編だ。これをクリアーすると、君も忍法の初段。ガンバレよ!!

忍者ハットリくんファミコン選手権大会情報

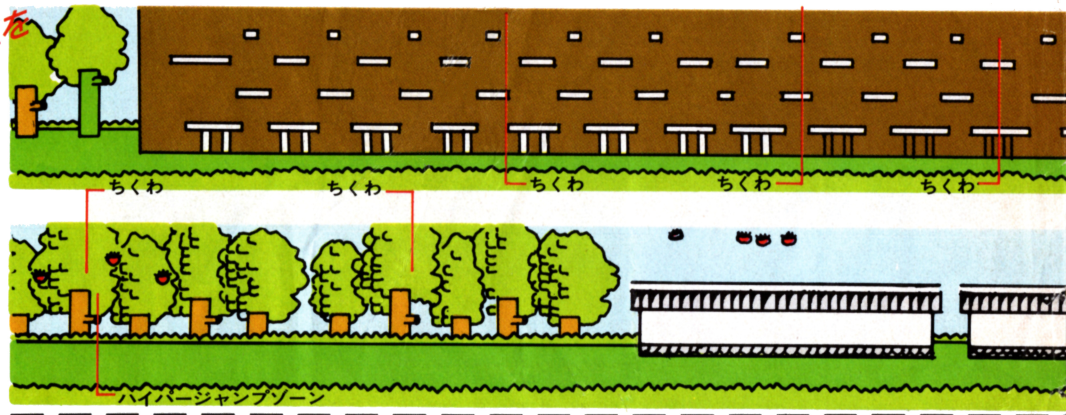
きみは5分間で何点をとることができるか！

来たる5月17日と18日、ハドソン主催による忍者ハットリくんファミコン選手権（東京大会）　子どもの城 AM10:00受付 先着300～400名。

エリア9

ハイパージャンプゾーンで高得点をねらえ！

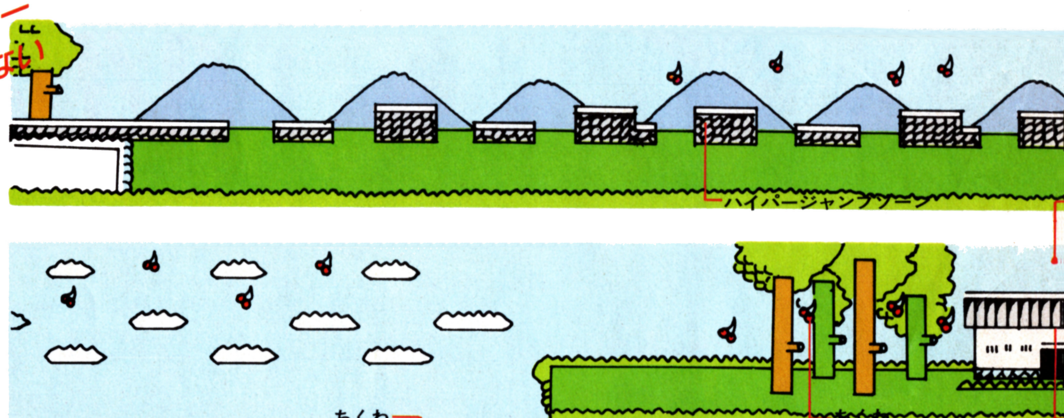
ここではハイパージャンプをして高得点を取ろう。そのとき鳥の攻撃には注意しよう。あるいは、カギを取ってワープし、タイムをかせぐ方法もあるぜ！



エリア10

超テクニカルコースだ。忍術がないと苦しいぞ！

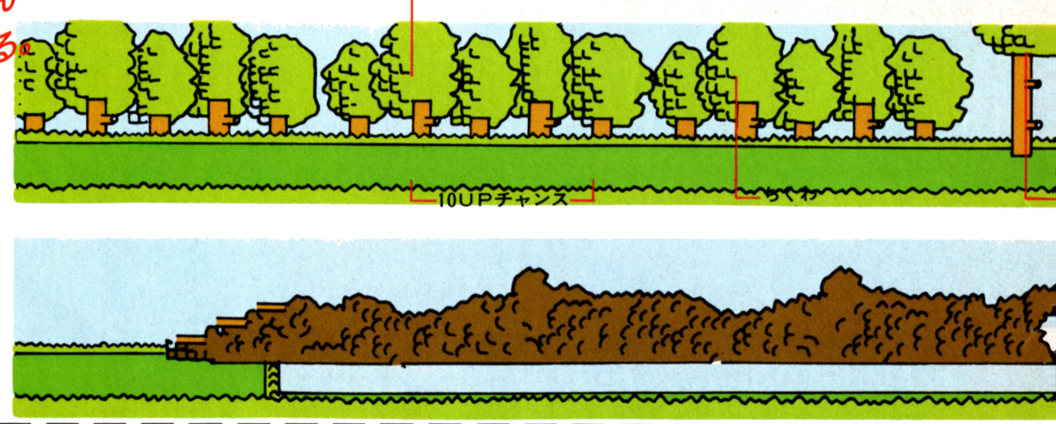
水の場面あり、空ありと非常に難しい所だ。水雲の術と、影走りの術を使うとうまくクリアーできるぜ。あるいはむささびの術を使って空を飛んでゆく方法もある。



エリア11

森の中は、いろんな敵が襲ってくる。注意しろ！

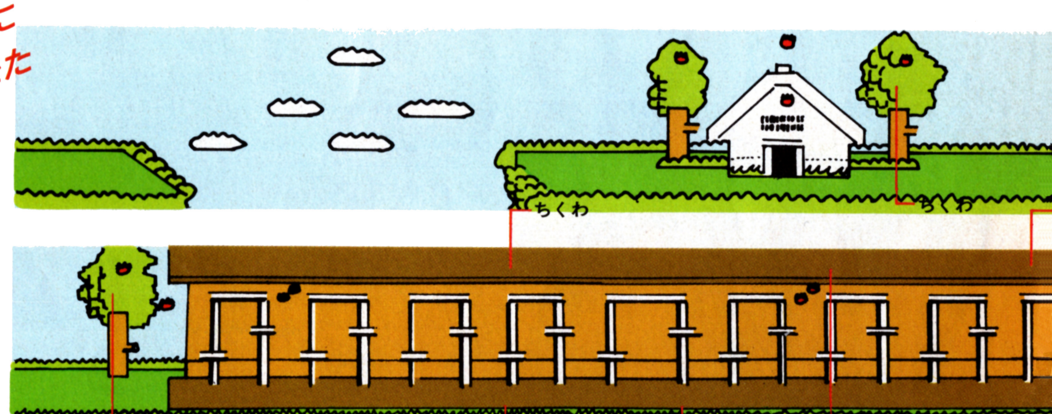
このエリアは森と岩場がほぼ半分ずつだ。森の中では上からの敵に注意しろ。岩場では水雲の術を使って下を通りぬけた方が安全にクリアーできるぜ。



エリア12

この面では後半にそなえて忍術をためておけ。

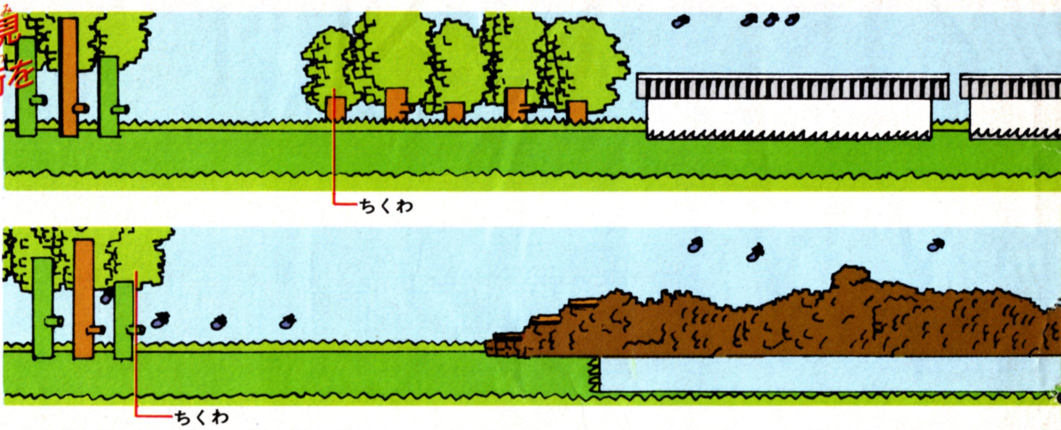
ここは前半は短い空が連続して後半は壁の所が続いている。前半に敵に当らないようにして空をわたってゆけ。後半の次からのステージのために忍術をためろ。




ちくわ
ちくわ
シュリケン
ちくわ
ちくわ
ちくわ
ちくわ
ちくわ
シュリケン
いんろうorフトマキモノ
ちくわ
ちくわ
ちくわ
ちくわ
ちくわ
ちくわ
ちくわ
ちくわ
ちくわ
ちくわ
ちくわ
ちくわ
ちくわ

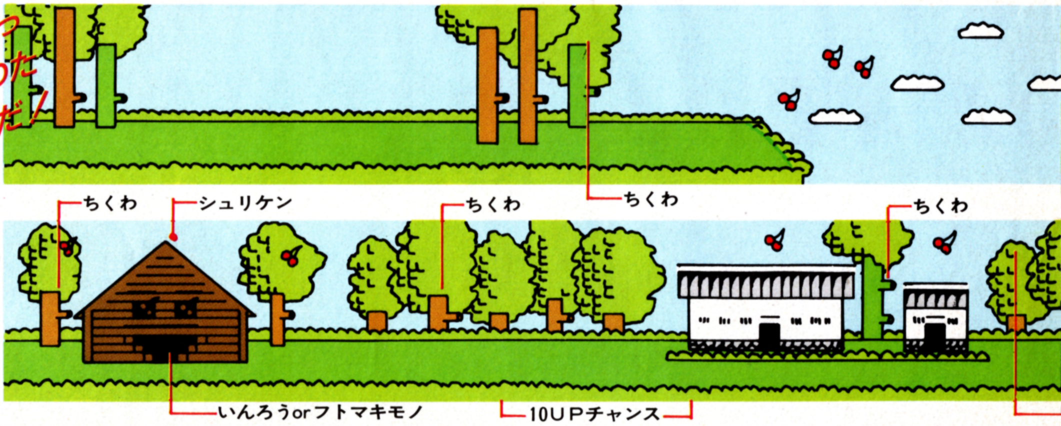
13
敵の攻撃をよく見てかわし、忍術をためろ。

このエリアで地形的にはさほど難しいコースではない。しかし敵の攻撃がはげしいから注意しろ。特に雲忍者と鳥の攻撃には絶対にあたるな！



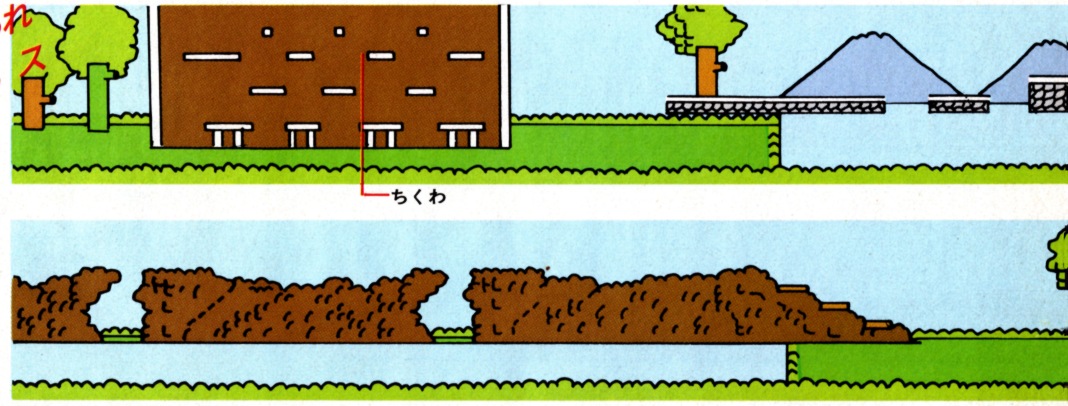
エリア14
忍術を上手に使って空を一気にわたってクリアーだ！

ここでは長い空があるから注意しろ。忍法がないとちょっとクリアーするのは困難だよ。高橋名人の所では、無敵か透明になって顔を出すとやりやすい。



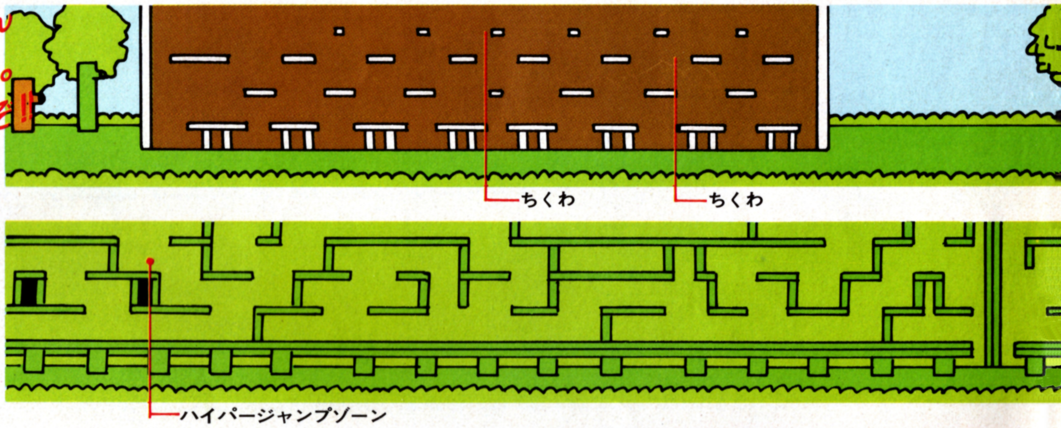
エリア15
水雲の術さえあればこわくない。スイスイ進め。

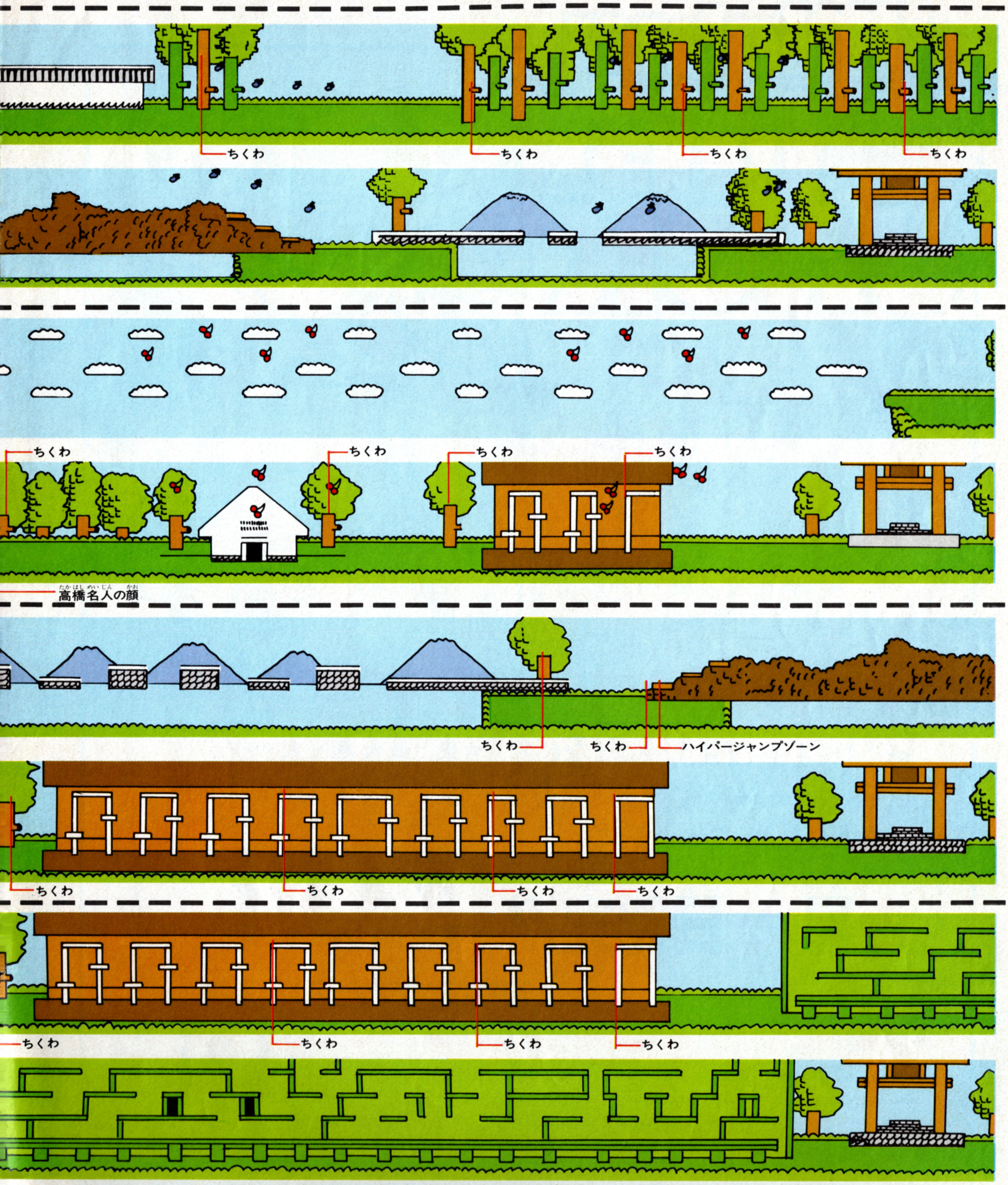
スタートしてすこしたつとちょっと長い水の場面がある。その前に必ず水雲の術を取っておこう。これがあると次の岩場でも下を通れて楽にクリアーできるぜ。



エリア16
あと一歩だ。がんばれハットリ君。ゴールは近いぞ!!

いよいよ最終面だ！後ろの方の長い壁の所は進みずらいから、うまくタイミングをつかもう。その時、カラス天狗とおばけには気をつけろよ。




ちくわ
ちくわ
ちくわ
ちくわ
ちくわ
ちくわ
ちくわ
ちくわ
高橋名人の顔
ちくわ
ちくわ
ハイパージャンプゾーン
ちくわ
ちくわ
ちくわ
ちくわ
ちくわ
ちくわ
ちくわ
ちくわ

おわび/「マイティ・ボンジャック完全必勝本」は先月号で5月1日発売と発表しましたが、5月15日に変更になりました。おわびして訂正します。

緊急REPORT

4人の力をあわせて、ドラゴンを倒せ!!

by スクウェア

キングスナイト



ゲームストーリー

平和に暮らしていたオルセア王国の姫"クレア"が、隣りのイザンデ国を支配するドラゴンにさらわれた。オルセア国王は、姫を救うべく、命を下し、国中から勇者をつのった。

呼びかけに応え、立ち上がった勇者は4人。魔法使いのウィザード。少年スィーフ。モンスター（一角獣）。そして戦士レイジャック。



主人公は4人！

武器の使い分けがポイント

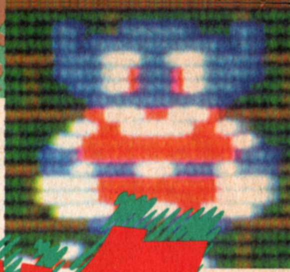
あのテグザーのスクウェアから全く新しいゲームがファミコンに登場だ。

これまでキミの操作してた主人公はひとつだったが、これはいっきに4人になった。それもそれぞれ個性が違うのだ。4人がそれぞれステージ1～4まで戦うのだけど、やられちゃうとその主人公はステージ5へ進めない。ステージをクリアしてきたものだけで、パーティーをくんでドラゴンと戦うのだ。

最大の見せ場のステージ5は、武器の使い分けが大切だ。魔法でしか倒せない敵キャラに対しては、ウイザードが先頭に立ってなければダメってな具合なのだ。ちょっと複雑だけどおもしろいぞー。

強敵ドラゴンを倒すためには、4人の力をあわせなければならない。しかし、ドラゴンの城にたどりつくまで、彼らはひとりで、待ち受ける凶悪な敵と戦わなければならない。はたして何人がたどりつけるだろうか。

そして、たどりついた者でパーティーを組み、いよいよドラゴンを倒しに旅立つ。がんばれ、勇者たち！



徹底研究

完全イラスト・マップ付

マイティボンジャック

先月号でも紹介した、テクモのマイティ・ボンジャック。今月は単行本発売に先がけて、隠し部屋から隠れアイテムまで、イラストマップで紹介しよう。はたして君は、ピラミッドの謎をとけるだろうか？　徹底研究、マイティ・ボンジャック!!



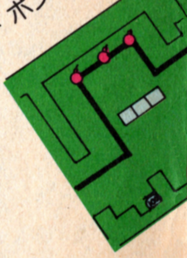
ROUND 1

ここは、16あるうちの最初のラウンドだ。まだ敵も少なく、マイティコインを集めるのに最適。このラウンドだけで6コもコインがある。今後のために取っておこう。図の矢印の順番に爆弾を取ると、1個につき200点もらえるぞ!!

最初はただの石段になっているが、その上で

ROUND 3

その昔、王様を助け出そうとしたボンジャックの兄



ALL ITEM

このマップでは、宝箱の中身を全部アイテムで表してある。重要な物はチェックしておこう。

宝袋	宝袋	宝袋	金貨
100	300	1000	○

爆弾	マイティコイン	マイティドリンク	スフィンクス	風船	ドレイ	エキストラコイン	シークレットコイン	敵キャラ
●	M	M	ス	●	▯	E	S	▯



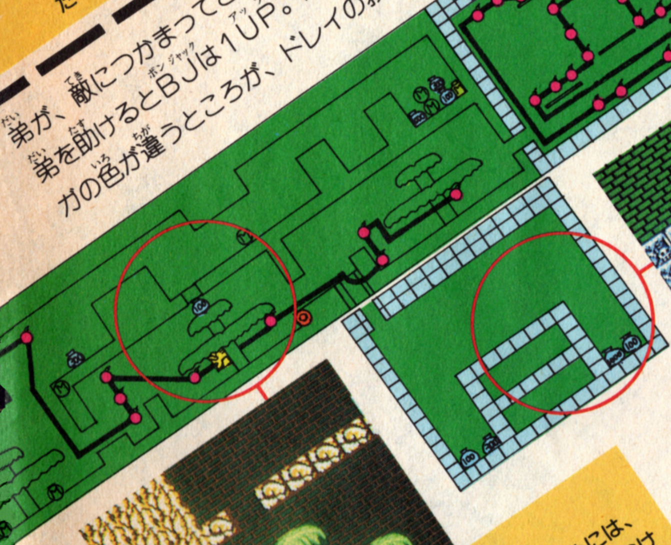
ROUND 2

これが、このゲームの重要なカギを握る、スフィンクスだ。扉を開くやくめをする。とんでもない所に隠されていることも……。

ラウンド2は、上から下へ降りるラウンドだ。ボンジャックに重力が働いて、自然に下へ落ちるけど、上へもどるのはたいへんだぞ。途中の隠し部屋へは、入口の前の宝箱に入っている、スフィンクスを取れば入れるんだ。

ジャンプすると……。ほら宝物が出てくる。これが隠し宝箱だ。いたるところに隠されているぞ！

弟が、敵につかまってとじこめられているのが奴隷部屋だ。兄弟を助けるとBJは1UP。かならず入るようにしよう。レンガの色が違うところが、ドレイの救出口になっているぞ!!





これが奴隷部屋だ。真ん中にいるのがボンジャックの兄弟。その横にいるのは、とらえられた勇者たち"ドレイ"だ！

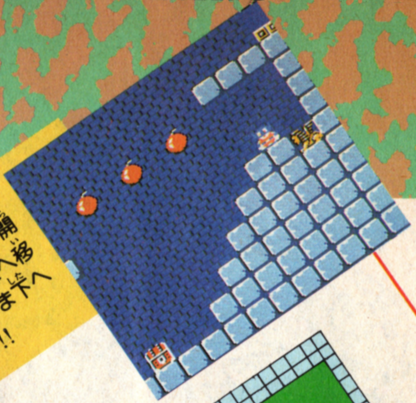


奴隷部屋へ入るためには、このスフィンクスを取らなければいけない。ちなみに、木の真上は消えてなくなる。



第1の難関 謎の分れ道!!

ピラミッドの中は、複雑な迷路になっていて、簡単には脱出できない。上へ行くか、下へ行くかは君の自由だ。どちらの道にもワナがしかけてあるぞ!! ワナをクリアしながら、点数をかせぐのは、なかなか苦しい。君の幸運をいのる!!

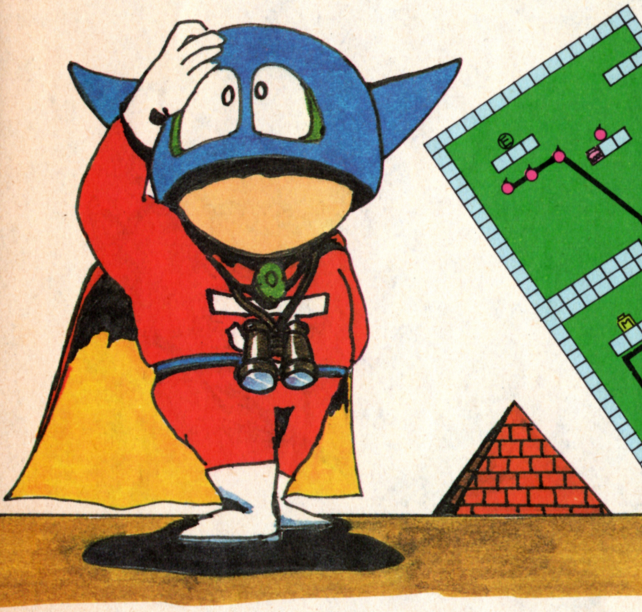


このスフィンクスを取ると、上の隠し部屋の扉が開く。入ったらすぐに左へ移動しないと、そのまま下へもどってしまうぞ!!



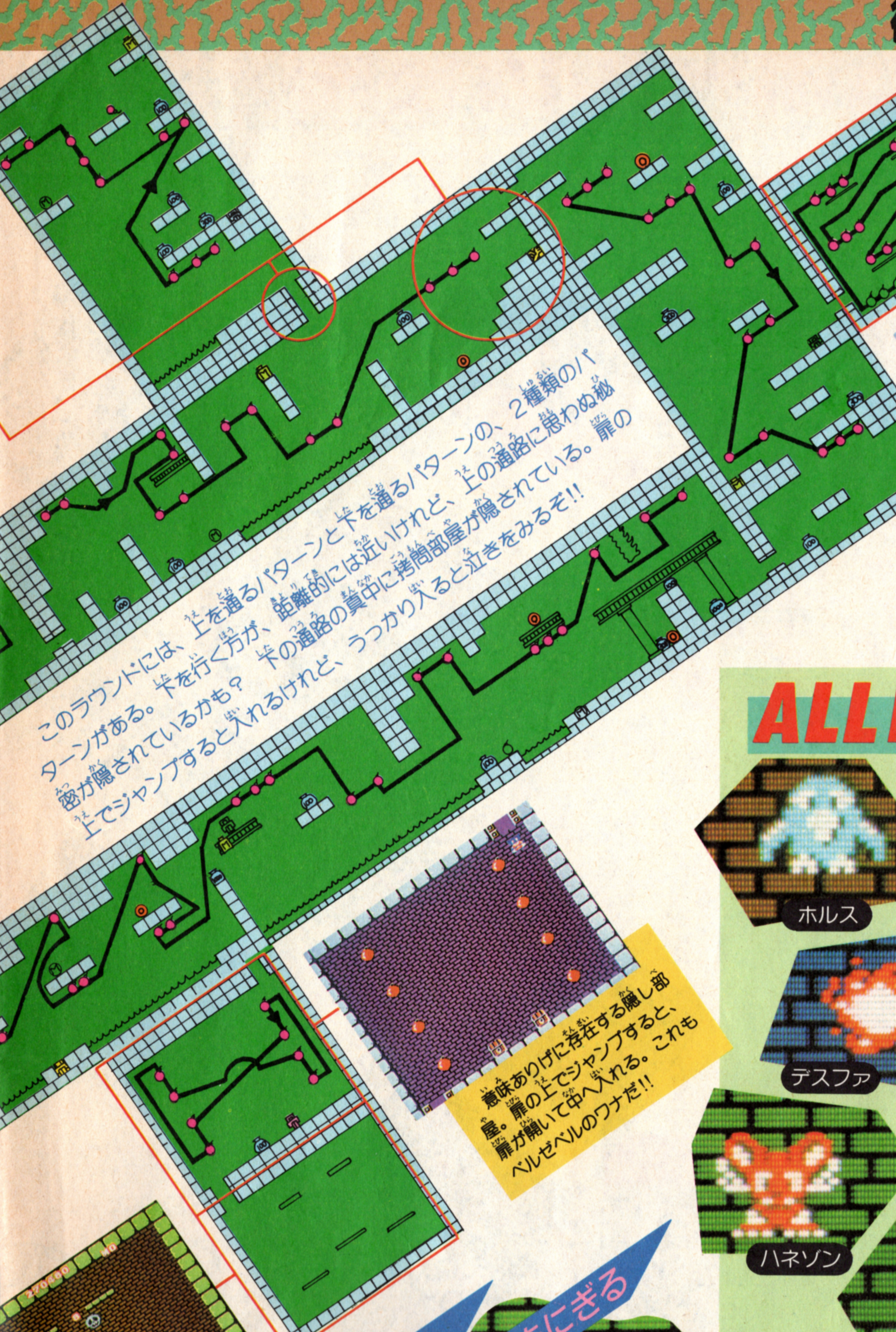
上の扉も、下の扉も両方開いている。どちらへ行くかは君の自由だ。ただし1度入ったらもうもどれないぞ!

これが拷問部屋だ! マイティコインを10枚以上取ると、入れられてしまう。49回ジャンプしないと出られない。



ゲーム・ストーリー

七つの海と六つの大陸の平和を守る、伝説の王パメラ今まで、誰もその姿を見た者はいない。ある日、地上の平和をみだす、魔王ベルゼベルによって、このパメラ王と王妃、王女は大ピラミッドに幽閉されてしまった。そこで地上の平和をとりもどそうと、マイティー兄弟は王の救出に立ち上がったのだ。しかし魔の大ピラミッドにしかけられた、ベルゼベルのワナの前にことごとく敗れ、後には末っ子のジャックが残るのみ。さあジャック、勇気をふりしぼれ! 君のその手で、世界の平和をとりもどせ!!



このラウンドには、上を通るパターンと下を通るパターンの、2種類のパターンがある。下を行く方が、距離的には近いけれど、上の通路に思わぬ秘密が隠されているかも？ 下の通路の真中に拷問部屋が隠されている。扉の上でジャンプすると入れるけれど、うっかり入ると泣きをみるぞ!!



これがうわさの王家の部屋だ。次々にあらわれる、敵をかわしながら、爆弾を全部とらないと、脱出はできない。

意味ありげに存在する隠し部屋。扉の上でジャンプすると、扉が開いて中へ入れる。これもベルゼベルのワナだ!!

スフィンクスは
ピラミッドの謎をにぎる



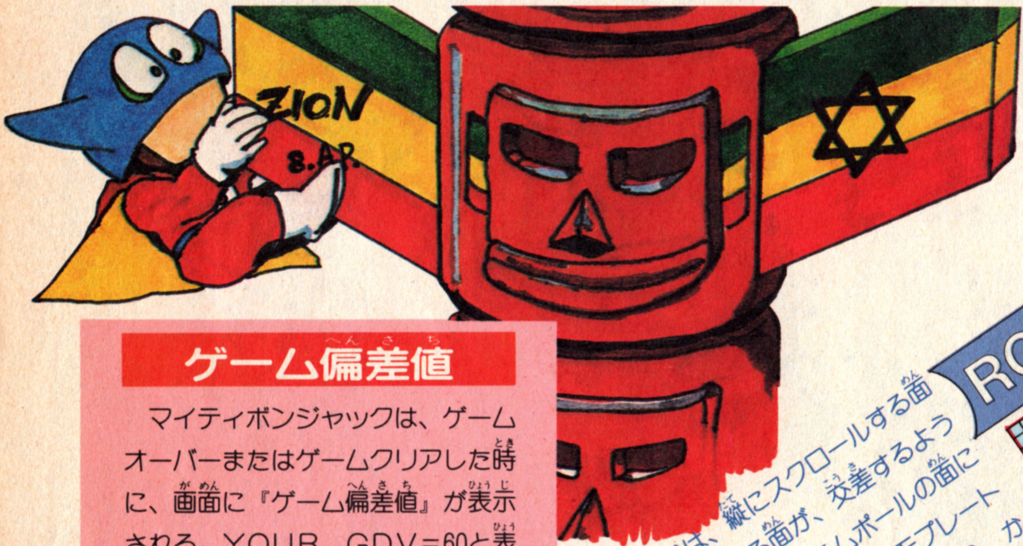
ALL ENEMIES



ピラミッドの中には、7種のモンスターがいる。いつもはじめはミイラの形で現れて、時間がたつと変身する。ジャックのジャンプした数で、変身するキャラが違ってくるのだ!!

トーテムポールの秘密

トーテムポールには、数多くの謎が秘められている。君はいくつ見つけられるかな!! 隠し宝箱をはじめとして、秘密はいくつもありそうだ。レッツトライ！うかうかしてると敵にやられてしまうぞ!!　さあ君も、トーテムポールの謎にいどめ!!



ゲーム偏差値

マイティボンジャックは、ゲームオーバーまたはゲームクリアした時に、画面に『ゲーム偏差値』が表示される。YOUR　GDV＝60と表示されたら、君の偏差値は60ということだ。君のプレイ中のさまざまな要素、たとえば反射神経や記憶力、判断力、応用力などが総合的に評価され、真の実力をコンピューターが判定してくれる。偏差値は高い方がすぐれている証明で、得点だけでなく、偏差値にも挑戦してみてくれ！君もコンピューターに負けないように、日々修業しよう。



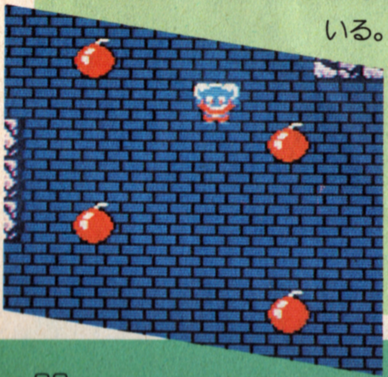
真中にある宝箱が、シークレットコインだ！　シークレットコインを集めないと最後の画面は見れないよ!!

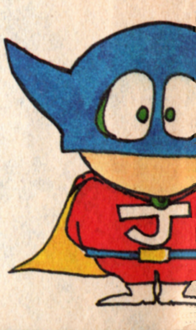
このラウンドは、縦にスクロールする面と横にスクロールする面が、交差するようになっている。横のトーテムポールの面には、スフィンクスが2つとテクモプレートが隠されている。敵の動きも速くなり、かなりの難所だ。エキストラコインとあわせて、ダブル1UPも夢じゃないぞ!!

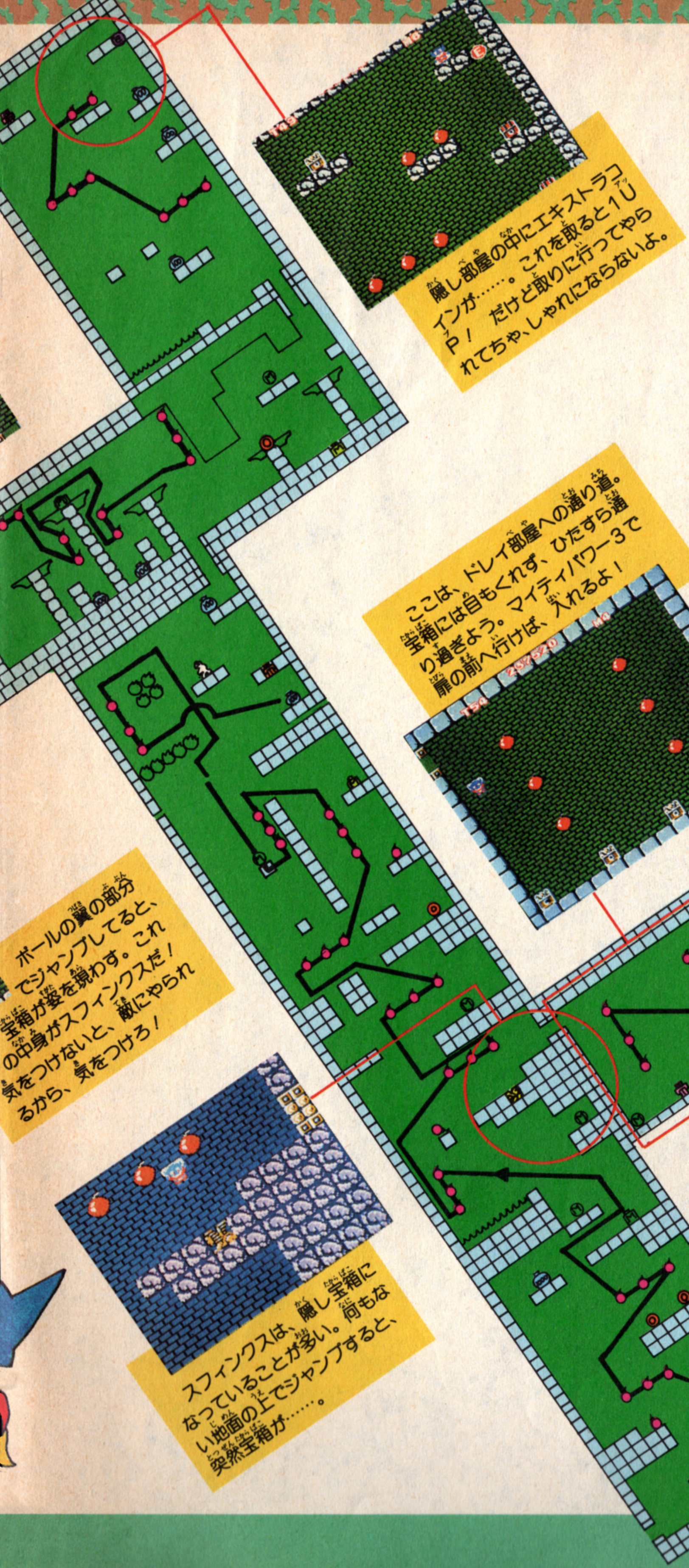
このスフィンクスを取ると、真上の隠し部屋へ入れるぞ。トーテムポールの上でジャンプしろ！

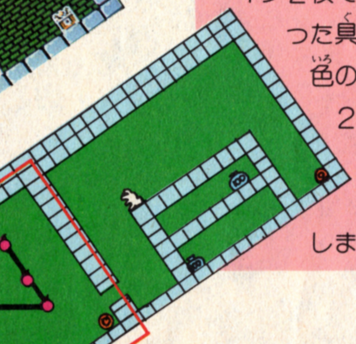
爆弾の謎!?

なにげなくあるように見える爆弾にも、実は秘密が隠されている。イラストマップに書いてある、矢印の順番で爆弾を取ると、普通100点しかもらえないのに、200点もらえるんだ。その他順番どおりに爆弾を取らないと、隠し扉が開かないラウンドもあるので注意！　また、取った時にチャイムが鳴ったら、次の宝箱でパワーボールが!!







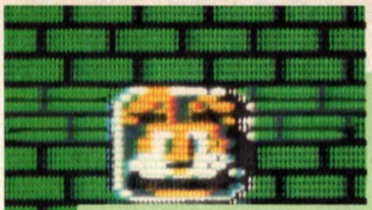


隠し部屋の中にエキストラコインが……。これを取ると1UP! だけど取りに行ってやられてちゃ、しゃれにならないよ。

ここは、ドレイ部屋への通り道。宝箱には目もくれず、ひたすら通り過ぎよう。マイティパワー3で扉の前へ行けば、入れるよ!

ボールの翼の部分でジャンプしてると、宝箱が姿を現わす。これの中身がスフィンクスだ! 気をつけないと、敵にやられるから、気をつけろ!

スフィンクスは、隠し宝箱になっていることが多い。何もない地面の上でジャンプすると、突然宝箱が……。

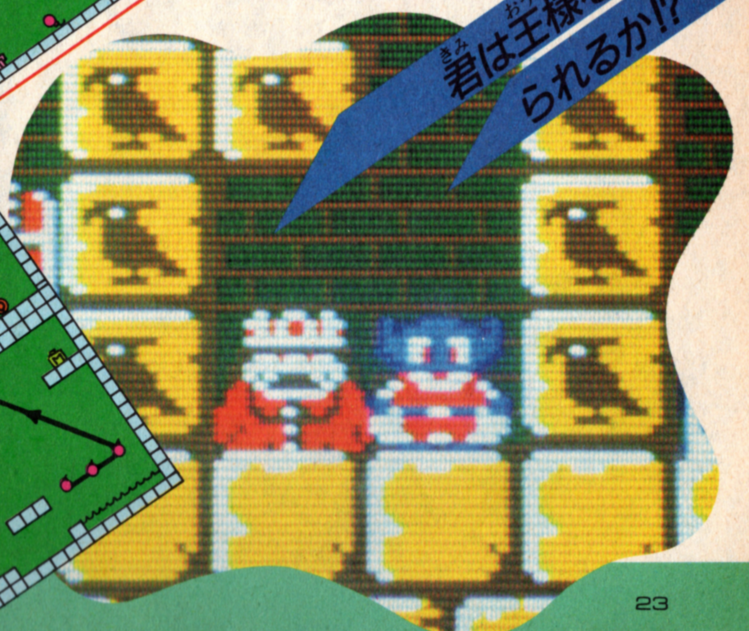


テクモプレート

これがウワサのテクモプレートか?とちまたではささやかれている。何?知らないって!?場所は自分でさがしてごらん。これを取ると1UP、プラス1万点ボーナスだよ!!しかしこれを見つけて取るのは容易ではない。想像を絶した苦労をした者がむくわれるはず。果たして君は発見できるだろうか?レッツチャレンジ!

マイティーパワー

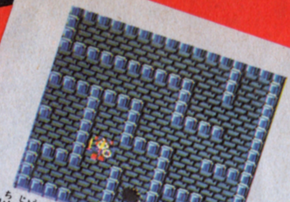
マイティコインを集めると、マイティパワーを使うことができる。コイン1枚で、マイティパワー1。コイン2枚で、マイティパワー2といった具合。パワー1でオレンジ色の宝箱を開けられ、パワー2で横からさわって宝箱を開けられる。パワー3はなんと敵を金貨に換えてしまえるのだ!!



アドベンチャーノベル第2弾

完全シュミレーション

ハイドライドスペシャル



地上迷宮は、ローパーの巣くう謎の迷路。ここの宝は、魔法のポットだ。これを取ると、地下迷宮の入口が見えてくるぞ！LIFEを30にしてから侵入だ。

地上迷宮



迷宮

話題のロールプレイングゲーム、「ハイドライドスペシャル」完全必勝ノベルだ。このシュミレーション"Q&A"に、君もチャレンジしてくれ!!

君はフエアリーランドを見たか!?



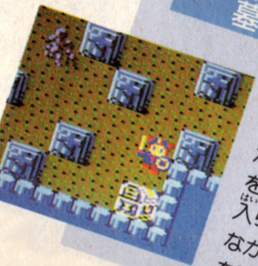


地上の宝



まだ経験も浅く弱いジムが、最初に取れる宝は十字架だ。昔はフエアリーランドの教会にあったもので、何者かがこれを恐れて、ここに隠したのだ!!

墓地の宝



ゾンビが巣くう墓場にも、宝箱がある。しかしこの宝箱は、カギを持ってないと、手に入らないぞ。ゾンビはなかなか強く、LIFEを50にしてから!!

魔王バラリスのワナを君はどうクリアするか!?



この地下迷宮は、ゴールドアーマーとレディーアーマーが、守っている。ゴールドはリングを、レディーはシールドを持っているぞ。迷宮を抜けると砂漠の島だ。サンドウオームに気をつけろ！

…の抜け穴

地上迷宮の抜け穴

魔法のポットを取ると、いままで見えなかった、地下迷宮の入口が見えてくる。中へ入ると宝箱が7つもある。このうち、カギの入った本物の宝箱は、1つだけだ!!

ドラキュラの迷宮

人の血を吸うドラキュラ。ドラキュラの弱点といえば、十字架だ。十字架がないと、奴には勝てないぞ!! ドラキュラを倒すと、ランプが手に入る。これで暗闇もOK！



ウィスプの迷宮

ジム君が強くなるために必要な、勇者の剣は、このウィスプの迷宮にある。剣を取ると、攻撃力がアップするぞ！ ウィスプは、壁をこえてくるから注意しろ!!





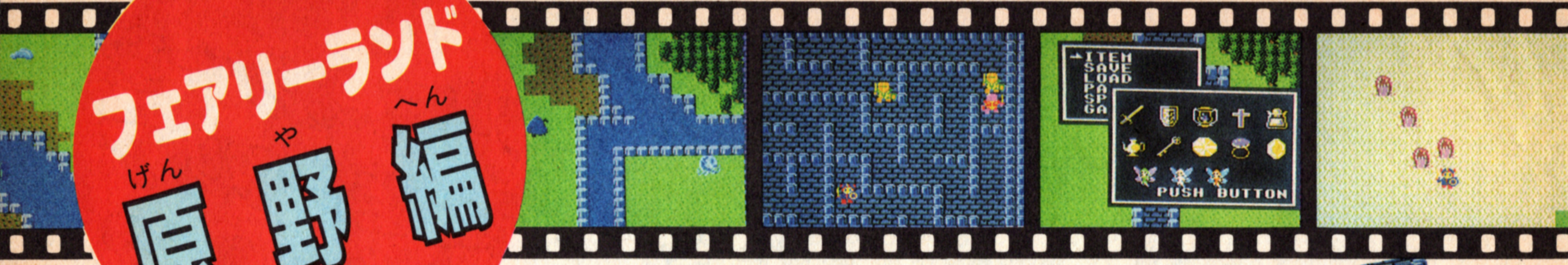
アドベンチャーノベル

ハイドライド伝説

フェアリーランドは、そのむかし美しい宮殿と広大な緑にかこまれた、平和な国であった。王様は妖精を大切にし、人々と妖精は、おたがいに助けあいながら仲よくくらしていたのだ。

この国の宮殿には、3つの宝石が祭られていて、その力によって王国の平和がたもたれていたのだ。が、ある日、何者かが、この宝石のひとつを盗み出してしまった……。かずの足りなくなった宝石は、力を失ってしまい、その力によって封印されていた伝説の悪魔〝バラリス〟が、目をさましてしまったのである。

フェアリーランド 原野編



LEVEL-1 弱きジム

フェアリーランドの平和はみだされ、残る宝石もどこかにとばされてしまいました。魔王バラリスは、国王の娘、アン王女まで魔力によって3人の妖精にして、フェアリーランドのどこかに隠してしまったのです。今やフェアリーランドは、バラリスに支配される怪物の王国と化した…。

Q-1

さて君は、ジムになってこのゲームをやるわけだけど、はたしてこのゲームの目的は、何であろうか?

①3つの宝石をあつめる。
②バラリスを倒す。
③王女を助ける。

そんなとき、バラリスの悪業にたえかね、平和をとりかえすためにひとりの若者がたちあがったのです。彼の名はジム。ジムはひとり、荒野の怪物たちに、戦いをいどみました。最初に彼をおそったのは、スライムの大群でした。



Q-2

スライムは、動きもおそく弱いのだが、まだLIFEが10しかないジム君は、どう戦ったらいいだろう?

①数が多いので逃げる。
②自分の力をためすため正面から。
③敵の背後からせこく攻撃する。



スライムの大群をかわしたジムは、川のほとりまでやって来ました。すると川岸に宝箱があるではありませんか。中身は十字架。なぜこんな所に十字架が隠されているのだろうか? 疑問に思ったジムは、ほんらい十字架があるはずの、教会へ行ってみることにしたのです。

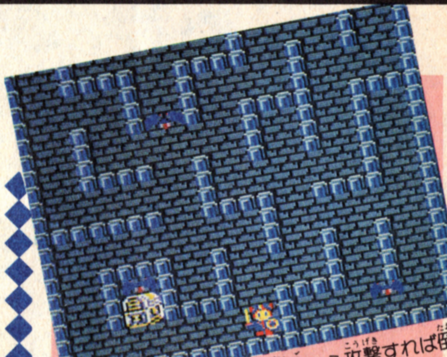
Q-3

教会の中には吸血コウモリとバンパイアがまっているわけだが、次の文で正しいのはどれだろうか。

①教会の中には宝はない。
②十字架はなくても教会へ入れる。
③バンパイアと戦う必要はない。

LEVEL-2 迷宮

教会を出たジムは、木陰で休もうと思い、木の下へ近づきました、すると毒バチがおそってきたのです。フェアリーランドにはジムを休ませてくれる場所など、ないのでしょうか? ジムはそこで考えたのです。



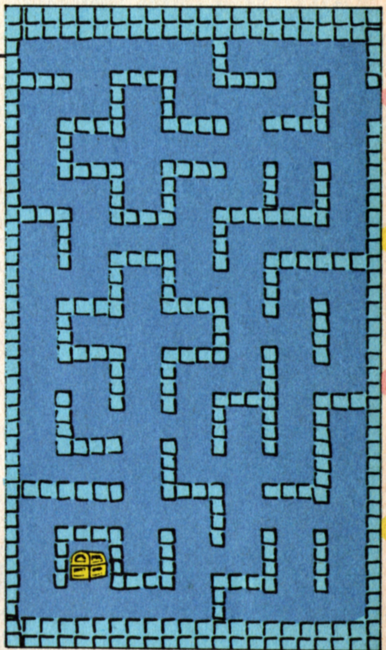
バンパイアは、背後から攻撃すれば倒せる。倒すと宝箱はこの位置に出るぞ!

Q-4

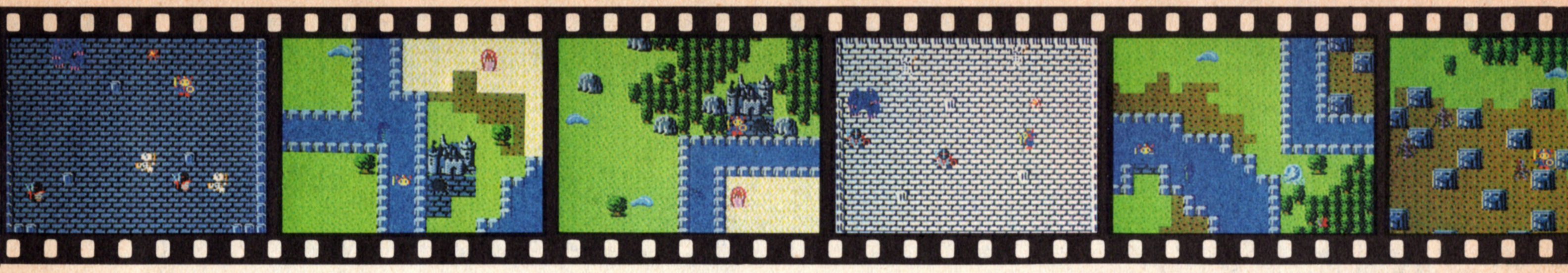
フェアリーランドの原野には、あやしげな所が3ヶ所ある。君ならどうするだろうか?

①毒バチの木をつついてみる。
②墓場の石をひとつづつ攻撃する。
③動く石を攻撃してみる。

ドラキュラの迷宮



バンパイアは、図の下の画面にしか出てこない。宝箱はバンパイアを倒すと図の位置にでる。



妖精を助け、魔法のランプを手にいれたジムは、暗くて何も見えなかった迷宮へ、入ってみることにしました。するとさっきは暗闇だった迷宮の中が、明るく、宝箱まで見えるではありませんか。

Q-5

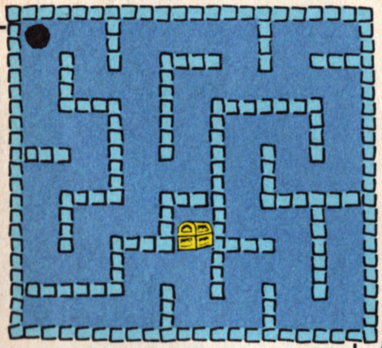
リードを取ると、攻撃力だけ10上がる。LEFEが30になるとスライムを倒しても、EXPは上がらない。

①ゾンビを攻撃する。
②ローパーを攻撃する。
③スライムを倒しまくる。

LEVEL-3 アーマー

リードを手に入れたジムは、墓場までやって来ました。そこはゾンビの巣となり、うかつには近よれません。しかし墓場の真中に宝箱が……。ジムは決死の覚悟で、宝箱に近づいたのですが宝箱は開かないのです。

ウィスプの迷宮



ウィスプは壁をこえてくるので、注意しよう。ランプを持っていないと、中は暗闇だ！

Q-6

なぜか開かない宝箱。まだ足りないアイテムは、はたしてどれだろう？

①魔法のツボ。
②正義の盾。
③秘密のカギ。

あきらめたジムは、ローパーの住む地上迷宮の宝を取ることにしました。ローパーの攻撃も迷宮の外にはおよびません。草原で体力を回復させながらローパーを攻撃し、強くなったジムは、迷宮の宝を取りました。中身は魔法のツボ。

Q-7

魔法のツボの効用として正しいのは次のどれだろうか。

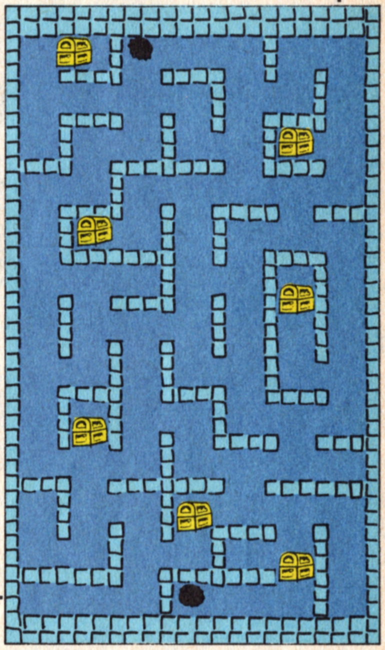
①１度死んでもまた生きかえることができる。
②マジシャンが見える。
③宝箱の位置がわかる。

この宝の内、本物がどれかは解らない。君自身の手でさがしてくれ、中身はカギだ。



この迷宮を通り抜けると、砂漠の島へ出ることができる。でもまだ早いかも。

にせ宝箱の迷宮



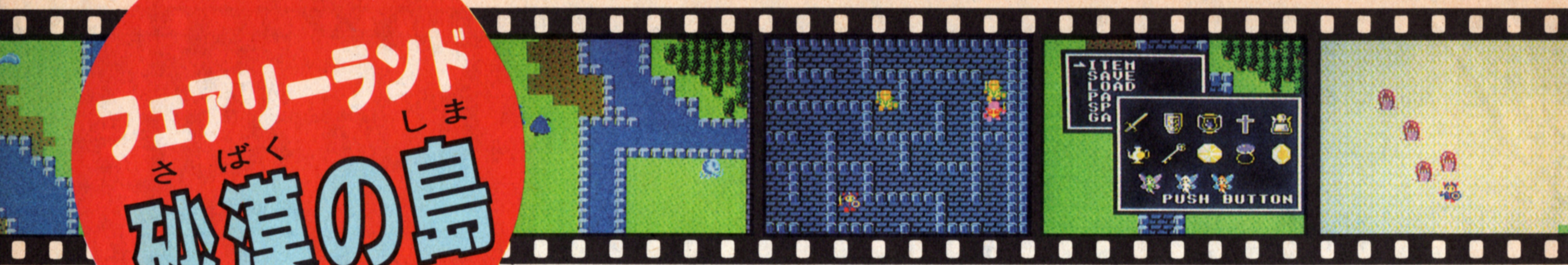
魔法のツボを手に入れたジムは、それによって見ることが出きるようになった、地下迷宮の入口へ入って見ることにしました。するとそこには、ゴールドアーマーと、宝箱がたくさん。喜んだジムは宝箱を開けたのですが、中身はカラ。皆にせの宝だったのです。しかし最後の宝箱には秘密のカギが入っていました。

Q-8

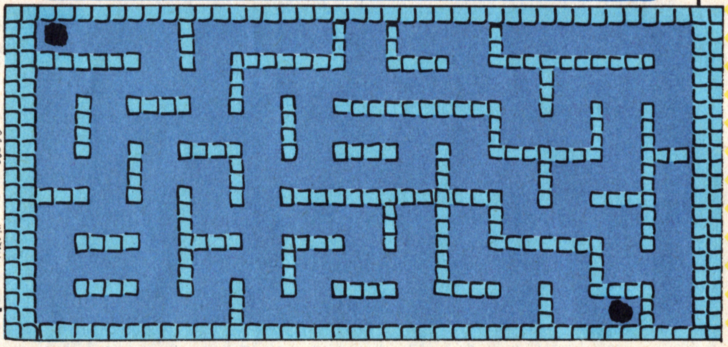
最後に残された迷宮は、アーマーの迷宮。宝はどう手に入れるのか？

①アーマーを全部倒す。
②ゴールドをつづけて３人、レディーをつづけて３人倒す。
③アーマーのどれかひとりを倒す。

フェアリーランド 砂漠の島



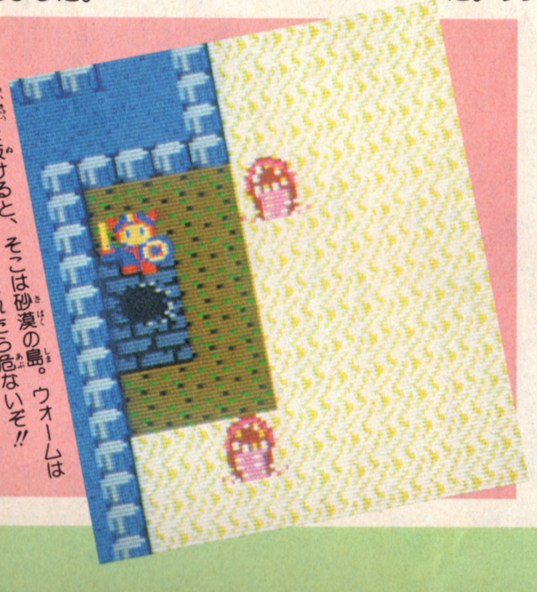
アーマーの迷宮



アーマーの迷宮には、宝箱がないように見えるけれど、実はアーマー自身が宝を持っているのだ。つづけて3人倒すと、盾とリングが手に入るぞ!!

LEVEL-4 砂 漠

アーマーの迷宮を抜けるとそこは砂漠の中でした。ジムは、どうしたものか途方に暮れていると、砂漠の守護神、サンドウォームがジムのまわりをかこみました。ジムはあわてて、砂漠を脱出したのですが、そこには、動く木が待っていたのです。木は、近よるジムに攻撃をしかけてきました。



迷宮を抜けると、そこは砂漠の島。ウォームは砂漠の守護神だ。かこまれたら危ないぞ!!

Q-9

こんなとき君ならどうするであろうか?

①攻撃されない距離まではなれる。
②あやしいので、全部の木を攻撃してみる。
③魔法を使って焼いてしまう。

第2の妖精を手に入れたジムは、ふたたび砂漠を横断しようと、サンドウォームにたちむかっていきました。サンドウォームは、さまざまな角度から方向を変えてせめてきます。さすがのジムもやっとの思いで砂漠をぬけると、何やらあやしい城が目に入りました。もしやバラリスの城では……。ところが、通路をぬけると、川の中へ出たのです。もどろうと思っても、もうもどれません。あきらめたジムはあてもなく泳ぎはじめました。そのとき大ウナギが!!

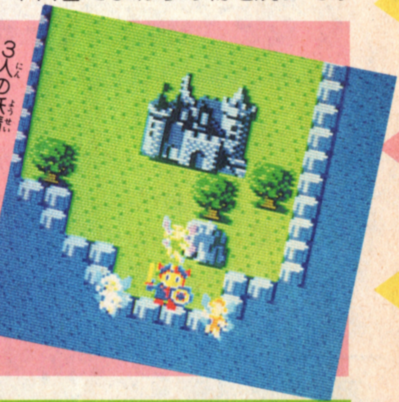
Q-10

大ウナギのいる川の中は、長時間いるのは危険だよ。君はどっちへ行くだろうか?

①下へ泳いでいく。
②左へ泳いでいく。
③上へ泳いでいく。

LEVEL-5 バラリス城

3人の妖精につれられて、バラリス城へとやってきたジムは、強敵ドラゴンの前に、手が出せなかった。「こいつにも弱点があるはずだ」ジムはＦＩＲＥでまわりの物を焼いてみ



3人の妖精は、魔法によって変えられたアン王女だ!

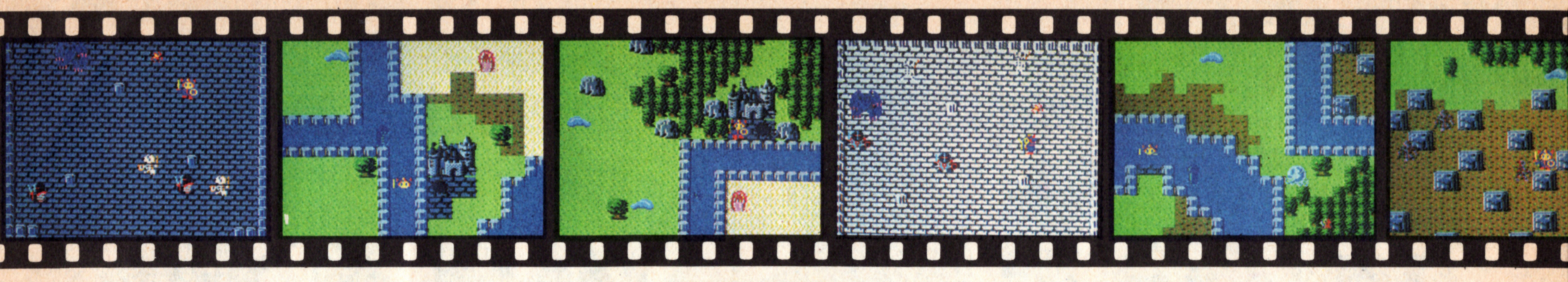
Q-11

マジシャンはひとりを倒しても、すぐにまたひとりあらわれる。さてどうやって倒したらいいのだろう。

①ＩＣＥを使ってつづけてふたり。
②マジシャンを倒すのは無理。
③背後から剣を使って倒す。

た。すると突然迷宮の入口が……。

ドラゴンを倒したジムは、バラリ



スをさがして、王国をさまよった。すると水のなくなった川の中に、最後の宝が！ いよいよ決戦だ!! ジムはバラリスを倒せるだろうか!?

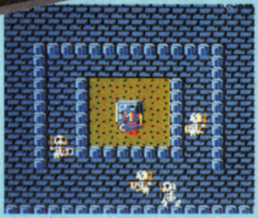
Q-12

迷宮の中はふたつの部屋にわかれている。奥の部屋には、数個の墓標がある。キーワードは？

①ATTACK
②DEFEND
③MAGIC

泳いでいると、陸へ上がる入口がジムの目に入りました。〝しめた〟ジムは陸へ上がると、ここがどこなのか知るため、川に沿って歩いたのです。すると突然火の玉が……。

完全攻略 ゲーマー'Sアドバイス



今回の特集はどうだったかな？ ハイドライドの小説、なかなかおもしろかったでしょう。やはりストーリー性の点では、RPGが最高なんじゃないだろうか。ところで、ハイドライドも、発売後そろそろ1ヶ月がたつわけだけど、君たちはこの謎が解けたかな？ 編集部には、裏技や隠れキャラの情報も、チラホラと流れてきているぞ!! 今、僕たちのあいだで最高の話題は、『ジムのLIFEメーターが、なぜ90以上にならないのか』ということだ。ドラゴンを倒しても、経験値は10にも満たない。どうやら隠しコマンドがあるようだ。この謎が解けた人は、編集部まで連絡をくれ、まってるぜ!!

バラリス中野



アドベンチャーノベル解答編

さて「ハイドライド」の重要ポイントを、君自身でチェックしよう。君はバラリスを倒せるだろうか？

Q-1 ①宝石をあつめただけじゃ、この物語は終らないよ。②正解、だけどそのためには、1番も3番も必要なんだ。③バラリスを倒さないと、王女は救えない。

Q-2 ①弱虫!! 逃げてばかりじゃ何もできないぞ。②君の勇気には感動。だけどまだ弱いジムには危険かも。③正解、敵を攻撃するときは、つねに背後から。ジムのダメージも少なくてすむぞ!!

Q-3 ①宝はバンパイアが隠しているだけだ。奴を倒せば宝箱が……。②正解だけどこれは危険だ。十字架無しでは絶対勝てない。③いやなら無理にとは、言わないけど……。

Q-4 ①正解、このチャレンジ精神が、君を強くするだろう。②僕もまだ試したことがない。ひょっとすると……。③ハッキリ言ってムダ!!

Q-5 ①ゾンビは強い！ かなり危険だ。②正解、迷宮の入口でまっているのがベスト。③スライムを、どんなに倒してもムダだよ!!

Q-6 ①ツボじゃ箱はあかないよ。②盾持ってどうするんじゃ／ ③箱はカギであけるのが当然！！

Q-7 ①これは命の薬の効用だ。②正解、その他迷宮の入口も見えるよ／ ③そういうのがあれば、便利だけどね。

Q-8 ①全員倒すのは、不可能。次から次と出てくるのだ。②正解、途中で他のを倒しては、いけない。あくまでもつづけて。③そんなのわかるわけないじゃん！！

Q-9 ①たしかに木は強い。しかし……。②正解。③魔法はきかない。でもその精神は大切だぞ！！

Q-10 ①正解、バラリス城をまわってマジシャンの所へ。②マップを参考にして。③砂漠への入口があるぞ。

Q-11 ①マジシャンには、WAVE以外のMAGICはきかない。②マジシャンは倒すことができる。奴を倒さないとバラリスとは会えないぞ。③この中に正解はない。君は、もう知っているよね!?

Q-12 ①正解。②防御をうまく使うのは、重要なことだけど、このさいあまり関係ない。③ドラゴン、バラリスには魔法はきかない。MAGICはためておいたほうが、いいよ！

解説

ハイドライドに関して、決められたパターンは無いと言っていいだろう。ゲーマーがそれぞれの考えで、行動していいと思う。ま、このアドベンチャーノベルは、楽しんでもらえれば、我々としても満足です。

最新ソフト情報

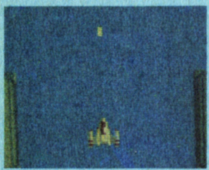
アーケード・ゲームでもおなじみ!ただのシューティング・ゲームじゃないぜ!

ARGUS
アーガス



最近のアーケードで大人気のゲームといえばこのアーガスだよね。グラフィックスがイイんだよね。キミはもうPLAYしてみたかな。そのアーガスがファミコン版になって登場してきたぞ。キミは敵巨大要塞メガアーガスを倒して、ランディングに成功するかな。

ステージによって武器が変わる!

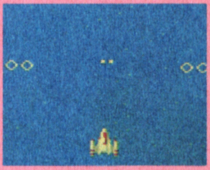


奇数ステージは普通の対空ミサイルと対地上ミサイルが備わっている。パワーアップで対空砲が4連射&スピードアップになるぞ!





偶数ステージは対空砲が前、左右45度に発射する。これは金属浮遊物に当たるとはね返るので、うまく利用していこう。

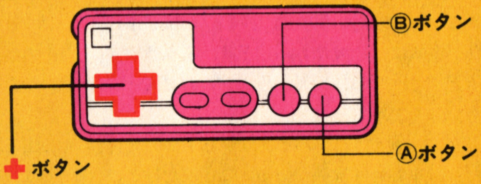


あそび方

君は自機〝ウォル・アーグ〟をコントロールして、各エリアを支配している巨大要塞〝メガ・アーガス〟を破壊せねばならない。そのためには地上にあるパワーアップパネルを破壊して自機をパワーアップさせてから戦おう。途中には敵戦闘機や空中浮遊物などが君の行く手をはばむぞ。その敵たちには、ステージごとに自機のタイプが変わるので、それにあった戦い方をみつけていこう。ステージの終わりには、ランディングボーナスゲームもあるぞ。

コントローラの使い方

Aボタンで対地上用ミサイル、Bボタンで対空用ミサイルを発射します。✚ボタンでウォルアーグを8方向に動かし、ランディング時には、上で機首を上向きに、下で機首を下向きにします。

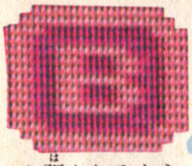


ジョイスティックの有効度

複雑な操作はないが、MYキャラの動きがちょっと遅く、✚ボタンだとすぐにユビが痛くなってしまう。ゼビウス系のシューティングゲームなので、✚ボタンよりジョイスティックの方が操作性などが上がるであろう。

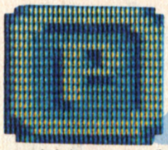
ブロックを破壊してパワーアップ&ボーナスだ！

Bブロック



このBブロックを3個破壊することによって数秒間だけウォル・アーグのまわりにバリアーが張られるようになる。このあいだは無敵となっているので、どんどん体当たりをして得点をかせごう。

Pブロック



Pブロックは、ウォルアーグをパワーアップしてくれる。3個破壊すると、対空用ミサイルが強化され、速度が速くなるわけだ。B・Pブロック共、とった数は画面右下に表示される。

Lブロック



ステージ終わりにいるメガ・アーガスを破壊するとランディングボーナスゲームとなるこれを成功すると1個取ったのに対して1000点のボーナス得点になるので破壊しておこう。





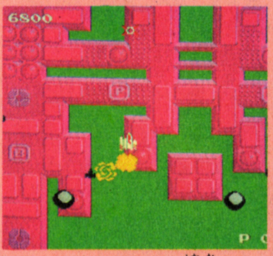


目標は巨人要塞、メガ・アーガスだ！

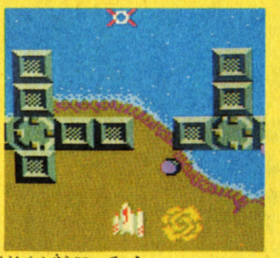
これは横が2画面分の縦スクロール・シューティングゲームだ。アーケード版とは多少の変更をしているけど、基本的なことは変わっていない。敵の弾は自機のスピードよりちょっとだけ速いので気をつけて進めよう。



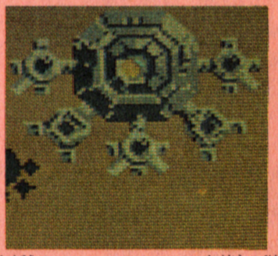
スタートだ。いきなりの攻撃に気をつけて進んでくれ。



バリアー、アーマーは深追いせず危険になったら使うようにしよう。

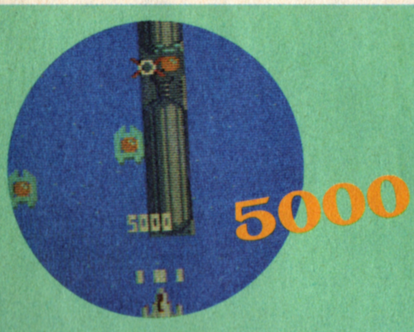


空中浮遊物と敵機にはさまれないようにルートを作っていこう。



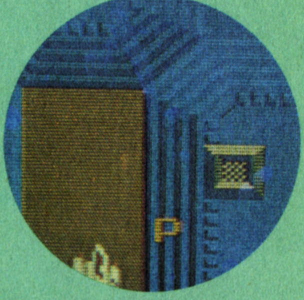
強敵メガ・アーガスだ。中央が光った時にミサイルを撃ち込もう。

隠れボーナス発見！



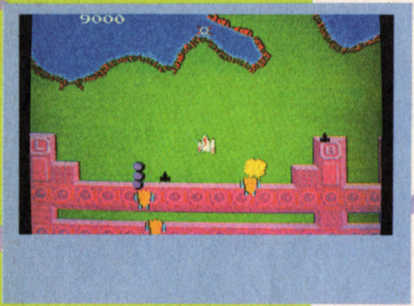
5000点のボーナス得点だ。パワーアップして連射にしておけばラクラクとれて、3回ぐらいはとれるのでチャレンジしてみてくれ。

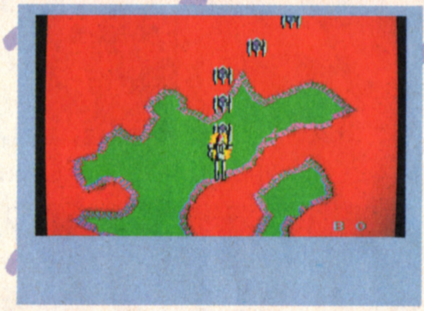
1個目は、金属空中浮遊物にミサイルを何発か当てると5000点になるんだ。そして2個目は、空中浮遊物の中の表面がツルツルしているものを破壊すると1000点だったり、Bマークが出てすぐにバリアが張れるようになったりするんだ。まだまだあるので探してみてくれ。



このような空中浮遊物の中に、いろいろなものが隠されているのだ。避けるのではなく、ドンドン破壊していかなければダメだぞ。

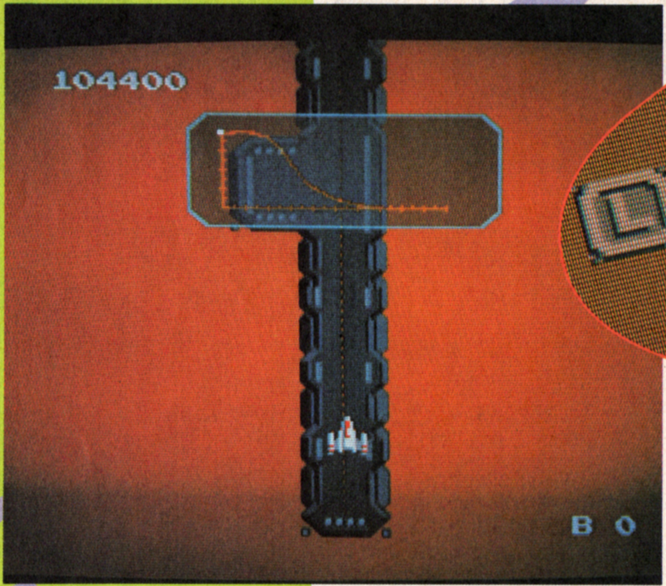
無敵合体ロボット"ウォル・アーマー"に変形だ！

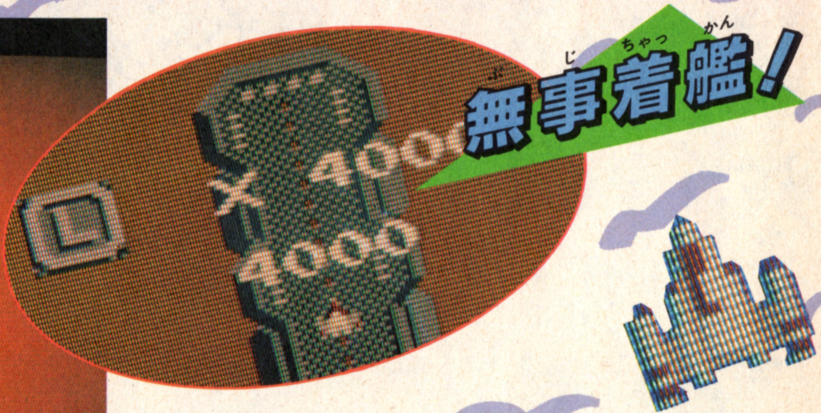




地上に、自分の影と同じような影が動き回っている。この影と、自分の影とを重ねあわせると、ウォル・アーマーというロボットになるのだ。このときは無敵で、電磁波により敵を吸い寄せてすべての敵を破壊できるのだが数秒でもとに戻ってしまう。タイミングに気をつけて使おう。

ラストは楽しい着陸シュミレーションだ！





ランディングゲージを見ながら自機を操作してうまく着陸させよう。コツは例のパターンは使わずに自分なりのパターンをつくること。成功するとLの数、1000点で面数に合わせて2000、3000と上がっていく。失敗しても機数は減らないが、パワーアップの効力が消えてしまうぞ。

ゲーマーの感想

あのアーケードでアツくなってしまったアーガスが、ファミコンソフトになると聞いてコリャスゴイと喜んでいたのだが、多少変更されていたのでちょっぴりだけ残念…。しかしあのアーケード版のグラフィックスの良さはとうていファミコンで表現できるはずもないので、これはいたしかたのないところかも。ただ同じ名前がついていると過度に期待してしまうのがファンの心理なのかな？それにしても最後の着陸シュミレーションはよくできているのであります。

ターミネーター辻



ソフトメーカーからひとこと

「アーガス」は、いままでになかったシューティングゲームなんだ。特徴はまず、スクロールが自由自在！縦、横、ナナメ、キミの思うままにコントロールしよう。また、自機が無敵ロボットに変身したり、ランディングボーナスゲームetc楽しさ十分。
ある面ではウルトラボーナスも入ってるぞ。さあテイクオフ！

㈱ジャレコ　特販部　菊池



バグボーイ情報局

ハガキ多けりゃページが増える! ってなわけで人気にお答えしてグッとページ数が増えたのだ!! スーパーバグの情報満載。



ファミコン・ニュース・ネットワーク

2号ではどっかへ行っちゃったベストヒットBGMが、アンコールにお答えして帰ってきました! 読者と歩むF・N・N!!

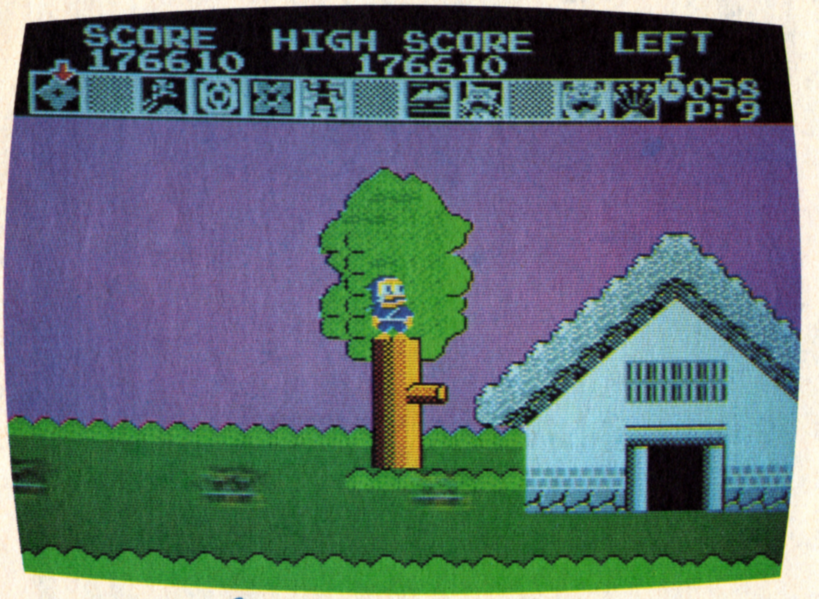
- ベストヒットBGM
- めざせ!!ゲームデザイナー
- 紙コンアトランダム
- 三国一の大バグ野郎
- どんな問題腕自慢!!

今月もたくさんのハガキから選んだスグレモノだぜ!!



まずはハットリから行くぞ!!

バグボーイ情報局

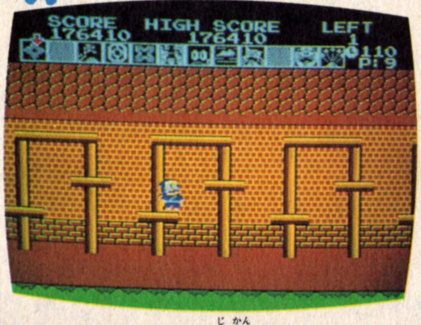




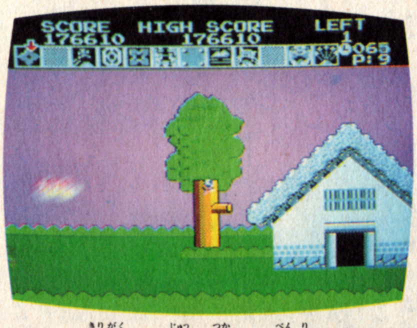
やっぱりうわさは本当だった!! ハットリくんイン土蔵!!

オレはラテン系だ。こんなことはどうでもいいけど、ハットリ君のスゴ技をおしえてしんぜよう。そいつは、あの入れそうで入れなかった土蔵のことだぞっ! その方法は次のとうりだ!ガンバレよっ。まずせこせことエリア8までいくんだ。そして、はじめのところのアスレチックで時間をつぶす。その間はコーヒーでも飲んで一休み一休み、そんでもってアスレチックを出て、土蔵にむかっちゃう。タイムが8のところでカラータイマーがなる、そうしたら土蔵の入口へ一直線…するとカギとはちがったワープができる。

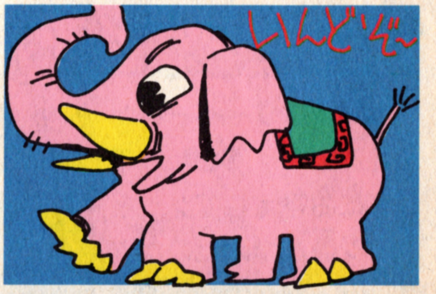
鹿児島県　谷口　一茂



アスレチックで時間をつぶそう



霧隠れの術を使うと便利!!



みんなから寄せられたハガキは、ハットリくんがダントツ。

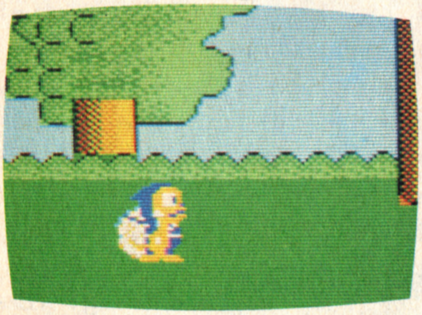
ちょびっと無敵

なさけない技ですが、ハットリくんの一瞬の不死身です。敵にさわってシビれている間は、実は無敵だったのです。なんか変だけど、甲賀忍者とメカ忍がくっついてきた時、攻撃をしないで立っていよう。甲賀でしびれている間にメカ忍が通りぬけていきます。

もうひとつ、敵とハットリくんの距離が近いと、反対側に手裏剣を撃っても倒せるよ！

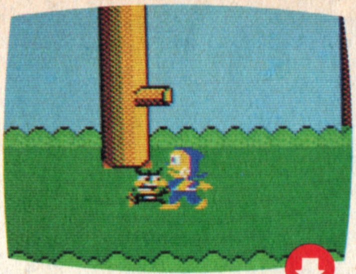


新潟県・大沢達彦

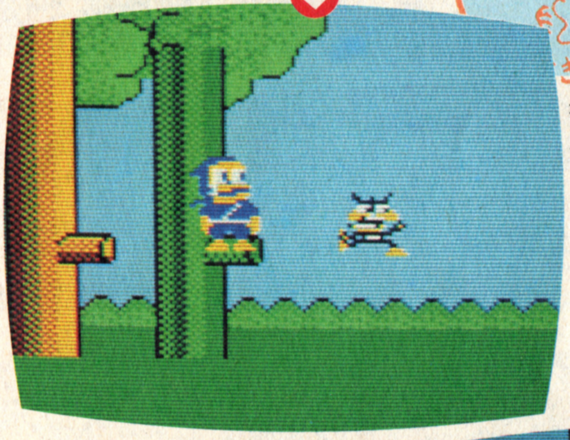


ごいんきょ　いやはやなんとも、なさけない術でござるな

ハットリくんがニンニン増える



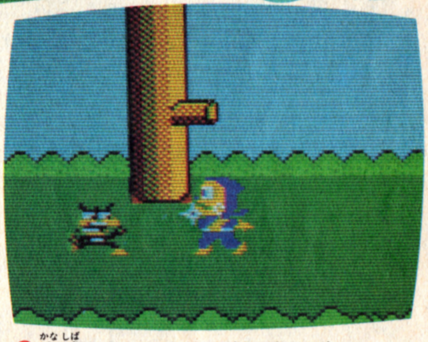
影千代は、じゅうぶん引きつけてから金縛りの術!!



バシバシ撃ち続ければ、あっという間に1UP!! 1回の金縛りでは1人までしか増やせないよ。

ハットリくんの影千代には、秘密があった！　影千代に16発手裏剣をあてるとハットリくんが1人増えるのだ。影千代が出てきたら、金縛りの術で動きを止めよう。そしてすばやく連打だ！　金縛りの術さえ補充すれば、何人だって増やせるのだ！　ただし10人以上は増えないよ。連射ボタンのついているジョイスティックがあれば、とても楽！

埼玉県・和田明彦



金縛りをかけなくてもできるぞ!!

巻物・いんろう自由自在の術

隠れキャラの、太巻と印ろうを、どっちでも好きな方を出せる術を発見したのでござる！

というとすごそうな技なんだけど、ただ、出てくる法則を見っけただけなんだよね。

太巻と印ろうが出るところは、エリア2・5・8・10・14。特に後半の方は、自分のほしいものを出せれば言うことなしなのだ!!

さて、やり方は、メチャクチャかんたん！　自分のスコアの10の位を調節すればいいだけだ！

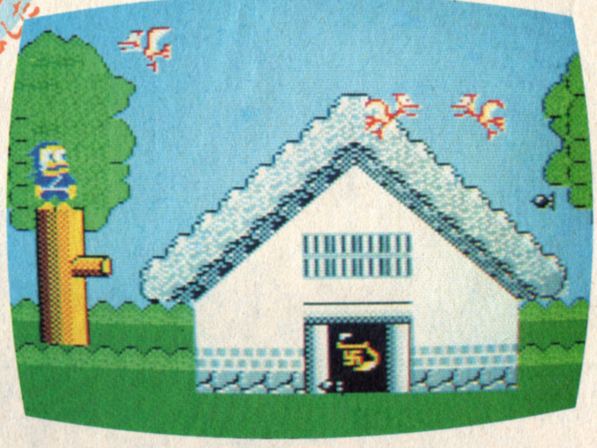
偶数の時は太巻物。奇数の時は印ろうが出る!!

で、ちょっと考えてみると、奇数と偶数を入れ替えるには、甲賀忍者をやっつけるしかないんだ！　こいつだけ30点で、あとのキャラは偶数なのだ。甲賀忍者が出ない時は、おぼえておいて、早めに調節しておこうね！

神奈川県・鈴木義行

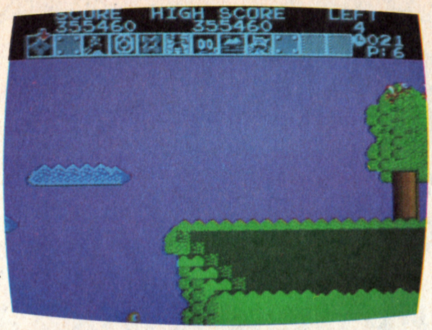






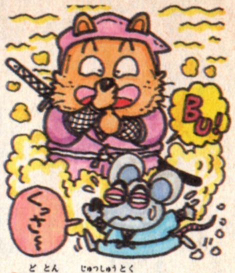


キミはハットリに勝ったか？これを読んでキミもガンバ。



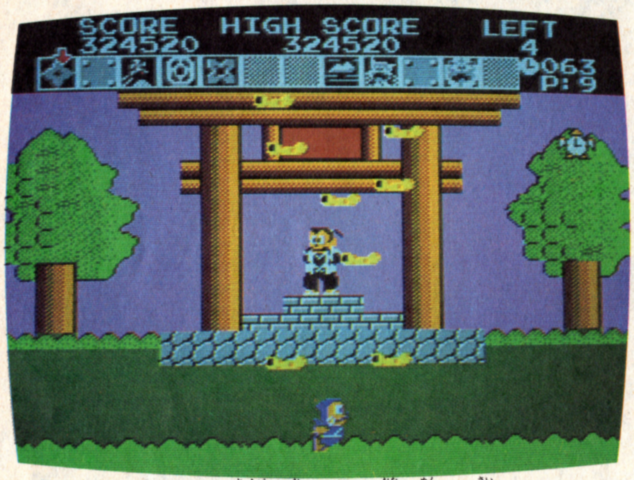
✪ここまで低くとばないとできないよ～!!





✪土遁の術習得！　これで敵にはやられないぞ！

忍法土遁の術発見!!



✪ボーナスステージの途中で落ちると、同じ面から再スタート！

ハットリの大技、土遁の術を教えるでござる。ニンニン。

空がある面で（7面がおすすめ）ムササビの術を使います。空がとぎれて、地面があらわれたら、ガケの横で低空ジャンプをくり返します。ハットリくんの体の下半身が見えなくなるくらいまで、低くとべればいいです。

この時✚ボタンを右に押すと、ガケの下から地面に入ることができるのです。影走りの術をいっしょに使うとやりやすいよ。地中に入ると、地面に頭がぶつかって、上に行けなくなります。でもジャンプを続けていないと、下に落ちてしまうので注意！　鳥居の下まで行くとボーナスステージが始まり、チクワを取ることができますが、ここでも下に落ちるのでジャンプボタンはたたき続けましょう。

香川県・大月洋二

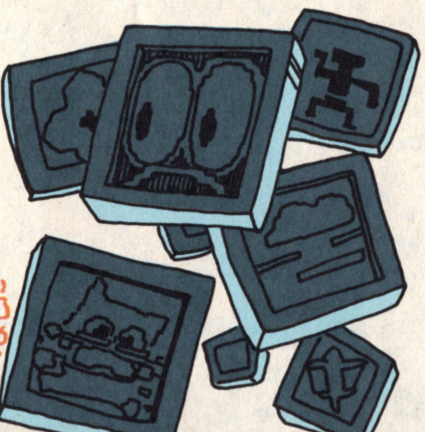
力なしでも忍法をたくさん使えるぞ～!!

ハットリくんの㊙テク！ "力" を取らなくても、忍法を1度に3つ以上使える方法があります。

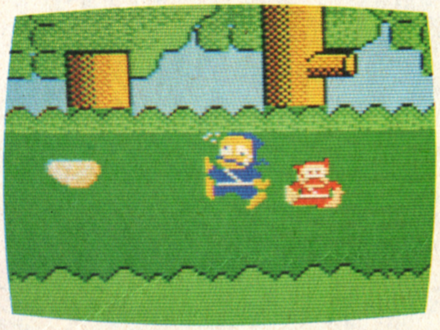
現在持っている忍法を、影千代にワザと取らせるのです。すると、1つ取られるにつれて、使える忍法が1つ増えていくのです。これをくり返せば、いくつでも忍法を併用できます。あまり乱用は進められないけど…。

1度やられてしまうと、また2つの忍法にもどります。

鹿児島県・石沢一幸







✪しんぞうが走ってくる前に、ピヨピヨピヨっとなっちゃおう！　あわれしんぞう!!

ずーっと流れる涙声!!

なさけないバグを見つけてしまった！

11の忍法の中でも強力な武器のひとつナミダパワーの術はしんぞうが出てくるまでの時間が、ちょっとかかる。

しんぞうがかけつけて来るまでの間にメカ忍に当たってワザと死ぬと、しんぞうの涙声がずっと続くのだ。えんぎでもないバグだっていうウワサもあるけど…。

次のハットリくんが出てきても、まだ泣きやまず、もう1回ナミダパワーを使うか、死んでしまわないかぎり、何面まで行っても泣き続けるのだ。

ただうるさいだけだったりするけどね。ごいんきょ、いかがでしたか？

新潟県・田中幸治



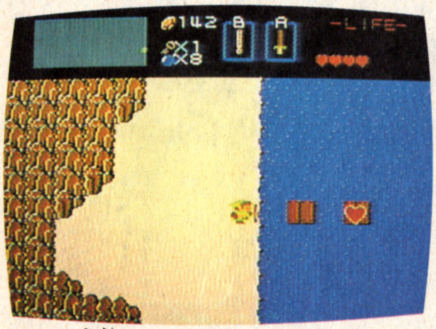
ごいんきょ　まだまだ修業がたりないようだな。ガンバリーナ。



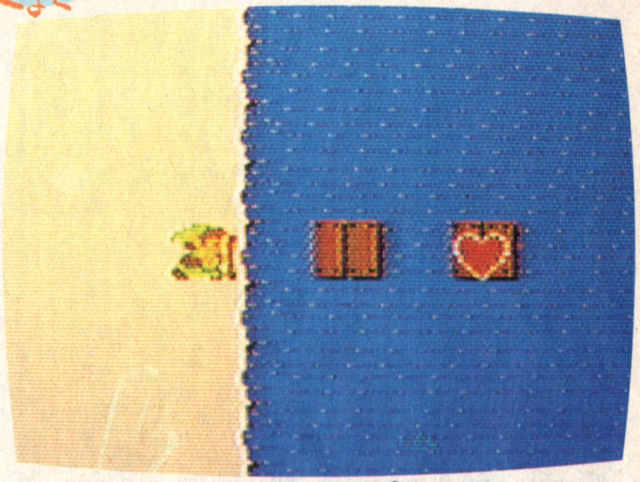
いやいやおまたせーっ。あの『ゼルダの伝説』にもおもしろ技!!

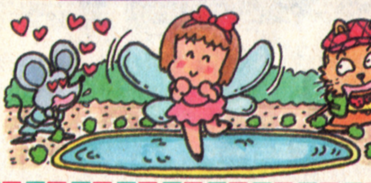
"笛"を吹くだけでハートの水筒が取れる!!

ぼくは、ゼルダの伝説をやっていて、すンごい技をめっけてしまった。秋田でもウル技はみっけられるんだよ。どうやったらできるかというと、LEVEL 5 で"笛"が出るよねっ、それを取ったら、LEVEL−5 をそっこクリアーしよう。クリアーして外に出たら、"笛"を吹く、するとどこかの迷宮に連れてってくれちゃうてなわけだ。LEVEL−2だったらラッキー。そーでなかったら、もう一度吹こう。LEVEL−2から右へ進む。一番右はしまで、右はしに来たら、ハートのあるはしけの所に行き、そこにいる、ゾーラとオクタロックをみんな殺してしまう。そうするとやりやすいぞ。今度はハートの方向を向き、また"笛"を吹く。運ばれている時に、ハートの水筒が取れちゃいまんねん。そうすればLEVEL−6でマジカルソードも夢じゃないぞ〜。



ただし最近のディスクはできないものもあるよ





秋田県・関沢高春

いきなり裏ゼルタにいっちゃうコマンドみっけ

超むずいゼルタに行っちゃう方法を見つけました。ディスクA、Bとしたら、名前を登録するところになる。ここまでは、ディスクを持っている人は全員やっているでしょう。その名前登録に秘密があるんです。どうやって発見したかというと、一段目に自分の名前、二段目に女の子の名前、テンコ、チエ、ナオミ、ヒロコ、ハナヨ、ヤスヨなどてきとうに入れたのです。最後の三段目のところがあいていたので、ZELDAと打ったのです。そしたらできました。



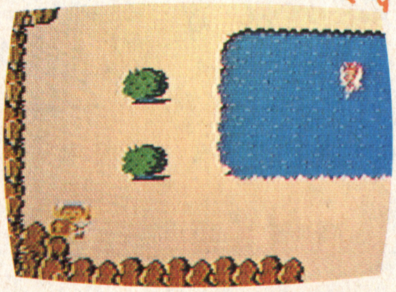
高知県・穴沢広行



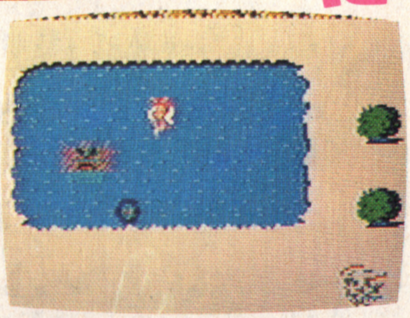
妖精のすむ泉にゾーラ出現!!

場所が悪いと出ないことが多いですが、妖精のすむ泉で、魔法のふえをふくと、ゾーラがあらわれることがあります。たつまきにとばされて画面が消えそうな瞬間、妖精とゾーラが泉の中に仲よくいるのだ。これはバグなのかな?

愛知県・大塩敬一



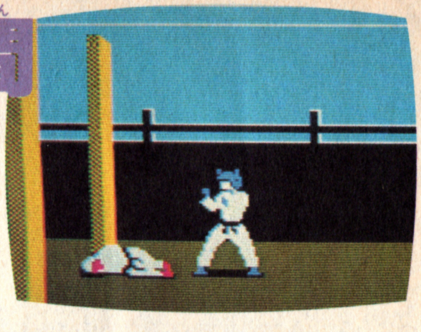
⇧ここら辺の岩の前に立つといい。ふえをふくとたつまき発生!



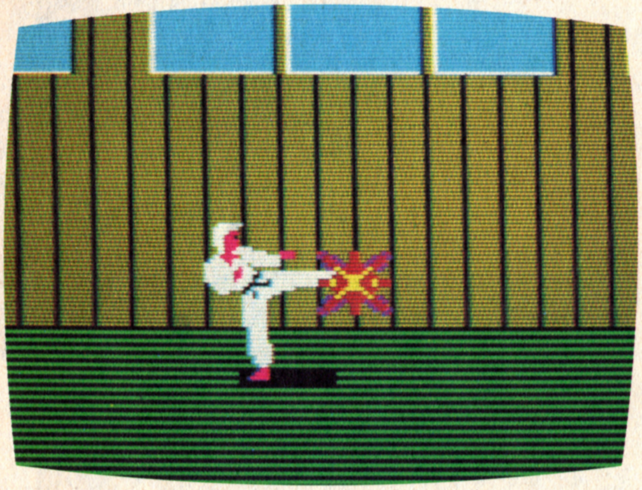
⇨なんと! ゾーラは妖精とできていたのだった!! ショック!!

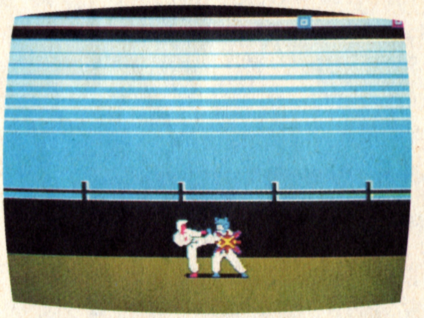


カラテカに透明人間あらわるあらわる



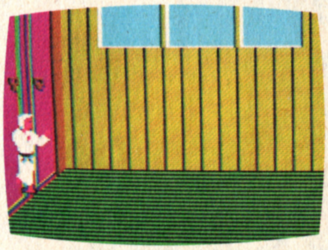
➡この写真の場所で死ぬ！ パワーが点滅をはじめてから2発目がポイントだ！

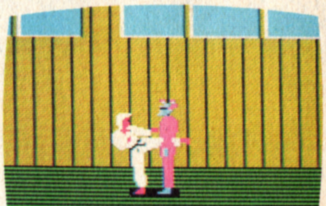




⬅おっと、死んだはずなのにしっかり立っておるではないか。パワーランプは右に行っちゃった!!

⬇♬とーめー人間、あらわるあらわる〜。いくらやられたってだいじょーぶ。なんてったって無敵なんだからねっ!!





カラテカに透明人間があらわれた。まず、1人目の敵をやっつけ、門を通り、2人目の敵を待つ。2人目の敵にワザとやられて、パワーをギリギリまで落とし、門のすぐ前で死ぬ。すると、死んだはずなのに、パワーが中心より右側へきて、カラテカが無敵になるのだ。でも海へ落ちたり、かまえる前に敵にさわると死んじゃうから完全な無敵ではないけどね。

城に入ったら、かまえてからトビラの方にバックしよう。なんとトビラを通りぬけ、画面右側にワープして出てくるのだ。

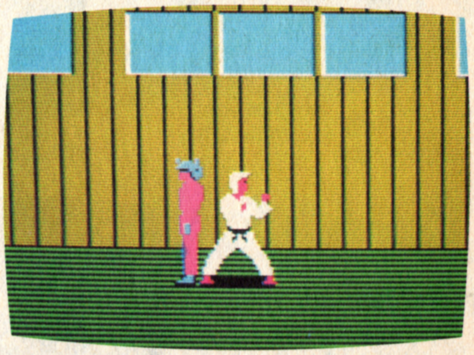
そのまま進むと、動かない敵があらわれ、次に見えない透明の敵があらわれるのだ！ こいつは攻撃をしてくるので、おもしろい戦いが見られるぞ!!

山口県・山梨隆史

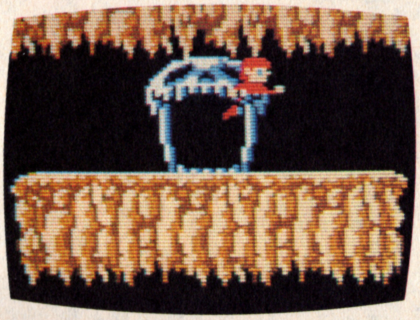


⬆➡城に入ったら、すぐバック！ おんや？ トビラに入ったと思ったら、右側から出てきたぞ！

➡さっそく敵の登場と思いきや、何の攻撃もしてこない！ そのまま通ると、すりぬけちゃうのだ！



マイキー首チョンパ!!



グーニーズのおもしろいバグを見つけたぞ〜！ マイキーの首が切れてしまうのだ！ くーびくーびチョンパくびチョンパ！（なつかしいな〜。）

天井が低いロープゾーンで、ジャンプしながら✚の上を押すのだ。タイミングよくやれば、体だけがワープして首がとり残されちゃうよ。おもしろかったら載せてください。

京都府・西村彰広

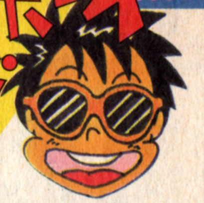


⬆タイミングによっては、体半分が切れたりすることがある。3面と5面が比較的よくできるようだよ！



バグボーイ情報局では、キミのハガキを待ってるぞっと。

バグボーイクラブ

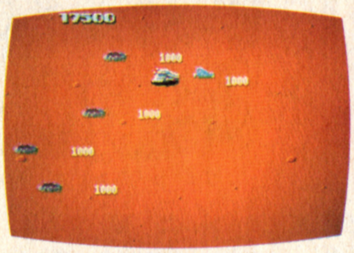


キミはバグボーイ情報局の局員だ。情報をハガキで送ろうぜ!!

パーツで1000点！



これが無敵の星マークだ！

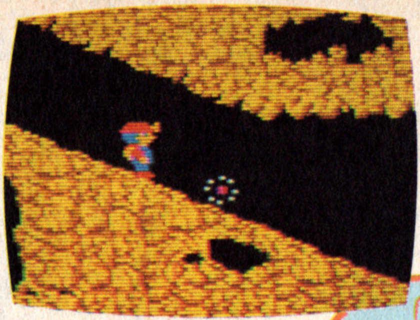


これをうつと敵がすべて千点にかわる

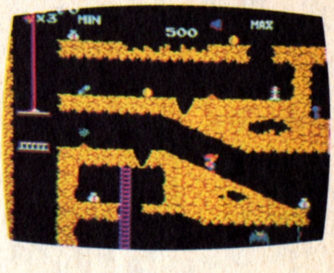
マグマックスで、星みたいなキャラが出てきました。それを撃つと、面上の敵がみーんな1000点になっちゃうのです。

では説明します。オッホン。千の位と百の位の数字が同じ時、自分の持っているパーツと、同じパーツの上を通りぬけるだけ。すると星みたいなキャラに変わるのです。有効に使えばイヤな敵も一発で1000点!!

東京都・生井俊



リズムを合わせてとびこめ!!



スペランカー 1UP作戦

洞くつの中に時々あるミラクルで、確実に1UPさせる方法があるのだ!!　よく見ると(よく見なくたってそうだが…)ミラクルは大っきくなったり、小さくなったりしているよね。その、大きくなった瞬間に取る。これで1UPなのだ！　こーんなカンタンなことだったんですね～。確実に増やそうぜ!!

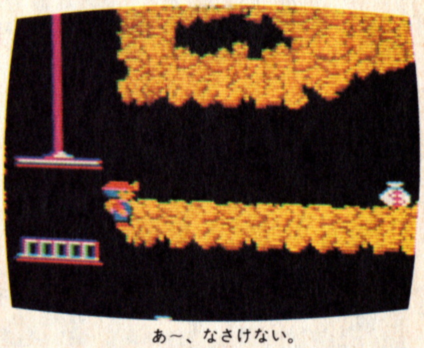
滋賀県・塩田智裕

これが本当の必殺技

ほんとになさけない技の決定版!!　ゴンドラを写真の位置まで下げて、右へ飛び、うまくひっかかればOK！　もう一度ジャンプして右へ行き、ドルぶくろをとれば、もう2度とゴンドラには乗れません。

神奈川県・平野秀之





あ～、なさけない。

パーツをパーツと取ろう！



はじめは、頭が出るぞ!!

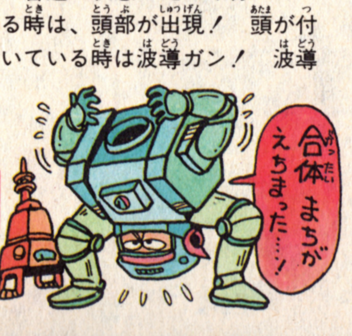


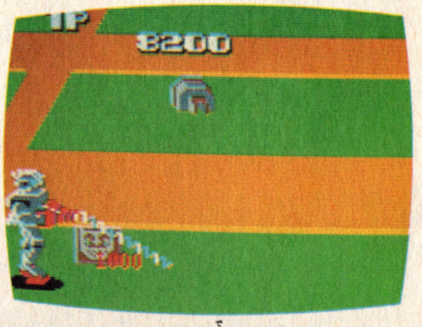
頭の次は波導ガンだ!!

マグマックスのパーツを出す必殺技です。波導ガンでしか倒せない固定物(ポットとジッポ)にビームを8発撃ち込むと、な、なんと！　パーツが、へんなキャラが出てきます。

普通の状態や足だけ付いている時は、頭部が出現！　頭が付いている時は波導ガン！　波導ガンが付いている時はへんなキャラが出現します。どれも出すだけで1000点のボーナスが入り、へんなキャラは取ると、また1000点入ります。得点以外の効力はまだ研究中です。

奈良県・藤原豊





こんなパネルも出てくるんだ!!

バグボーイ情報局

採用されたキミには、F・C・Cのバッヂをあげるぞ!!

早くも発見!! ノーデスソンソン

コンニチワ、イーデス・ハンソンです。ってのはじょうだん。

あのソンソンにも無敵コマンドがあったのです。

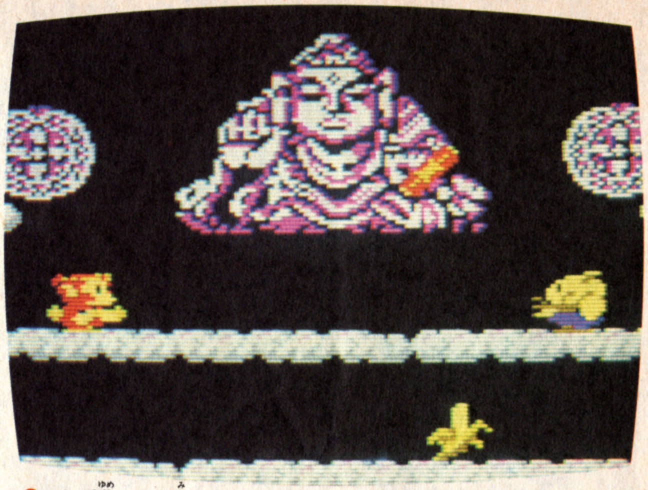
これさえ知っちゃえば、魔人だろーが、城壁だろーが、トンボだろーが、なにが来たってへっちゃら。

やり方は、電源を入れたらすぐに、コントローラーIIの✚を下に押し放しにして、コントローラーIのⒶボタンを36回、Ⓑボタンを6回、Ⓐボタンを10回押す。でもってスタート！　これでもうノーデスソンソンなのだ！

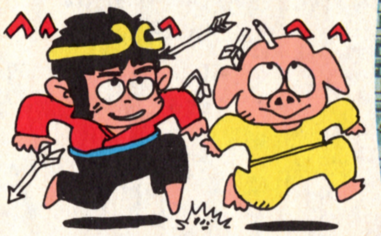
もたもた押してるとデモ画面が始まっちゃってパーになるので、すばやくたたかないとダメなんだよ。

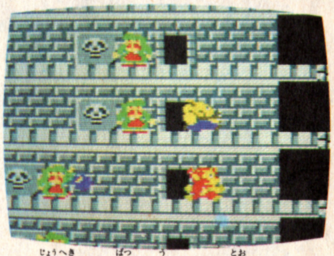
スタートを押す前にセレクトで2人プレイを選べば、2人なかよく天竺へ行くことができるよ！

ゲームの途中でねちゃっても、気がついたら天竺。こりゃまるでタクシーに乗った気分だぜ！　東京都・上島幸二



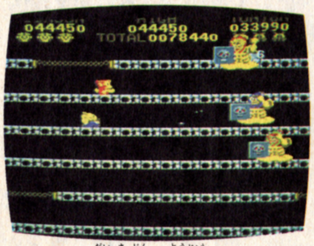
これが夢にまで見たおしゃかさま。もういつでも会えるぞ！



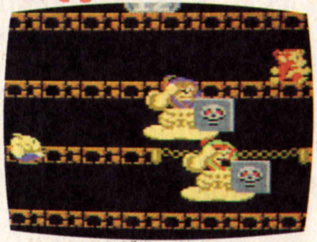


城壁を1発も撃たずに通れるよ

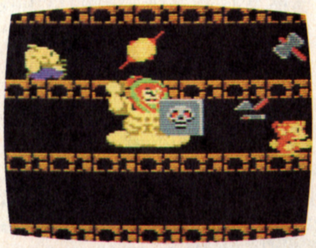
大魔人はオトリでやっつけろ



さー、大魔人の登場だーっ!!



オトリが右側に回りこみ…

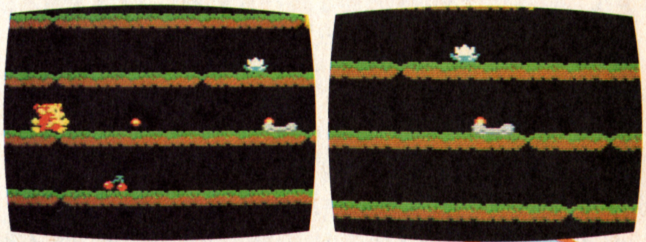


背中に向かって気合を投げろ!!

大魔人をやっつける、コソクな手段を見つけてしまいました。ただし2人プレイの時しかできないけどね。

大魔人があらわれたら、ソンソンかトントンのどちらかが、オトリとなって大魔人の右側に行くのだ！　すると大魔人は回れ右をして、オトリの方を攻撃してしまう。このスキに後ろからやっつけてしまうのだ！　東京都・松本謙坊





消えるソンソン

2人プレイの時、ソンソン（トントンでもいい）が死んで、くもにのって出てきたら、ソンソンに向かって気合をぶつけてみよう！　消えて、雲だけになるのだ！　大阪府・岡部聡

なーんの役にもたちません

大魔人が出てきたら、すぐ2人やっつけ、3人目の敵をやっつけたら、そのバクハツにのみこまれてみよう！　うまくいくと(？)画面が先に進まなくなるよ。※名前・住所を連絡せよ。



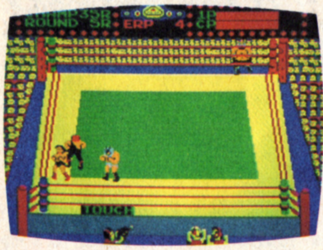
本当に偶然っておそろしいね！

バグボーイクラブ

無敵の第5ラウンド



タッグチームプロレスリングで、Iプレイヤーを選びます。するとリッキーファイターズが自分のチームです。ガンバッテ4ラウンド勝ちぬこう。5ラウンドが始まったら、すぐに味方にタッチしよう。するとウルトラマシーンが、無敵になるぞ。簡単だからやってみて。　山形県・ソーアンド





なんもしないでただタッチ!!



ウルトラマシーンが点滅してる間は無敵だ!!敵のパワーがなくなると、もとにもどるぞ!!

ハイドライド・Sにバラリス(?)の足跡発見か!!





一列に並ぶまでがなかなかメンドイ。



この足跡は何だ?バラリスのもの?

みっけみっけ!!　カセットを買って帰って、その日のうちにみっけ!!

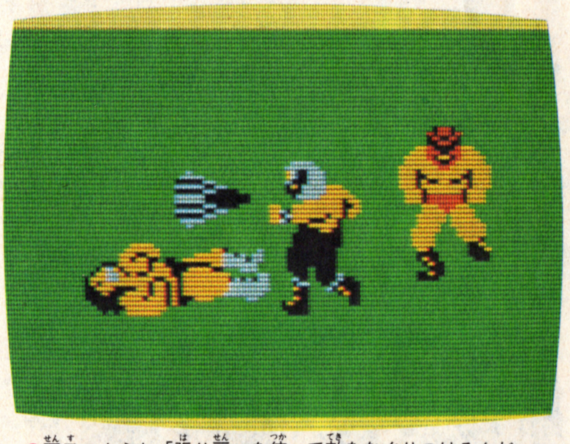
まず、ウェーブが使えるようになったら、大きな砂漠に行くんだ。そこには、赤い体をした、WORMがいるだろ。そのWORMが、一列に並んだ時に、すかさずウェーブで、決まり。

そのあと1分間位、マジックが使いほうだいだっ。パスワードは、FDSRMS 489KAHØA。　大阪府・岩本益明

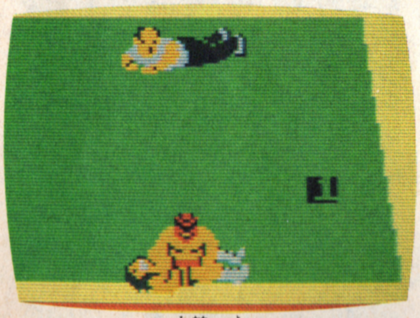
タッグチームプロレスオーイタスケテクレ!!

本格的プロレスリングチームに、本格的反則技がみつかったぞ!!

1人用を選んで、ゲームをスタートしよう。リッキーファイターズのどちらでも、相手チームにホールされたとき、IIコントローラーのAとBを押しながら、マイクで、と叫ぼう。すると、味方の1人が助けに来るぞ。　宮城県・小野寺清



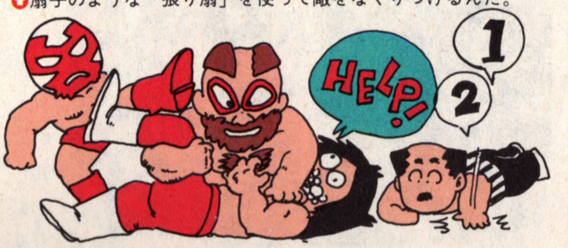
扇子のような「張り扇」を使って敵をなぐりつけるんだ。



ホールされたら味方を呼ぼう!!



たよりになる強〜い味方だ。



今月の情報局はこれまで。さてさて来月は何が出るやらホイ。

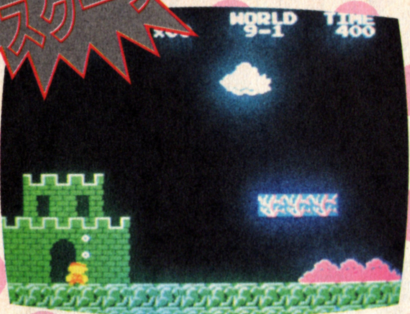
独占スクープ

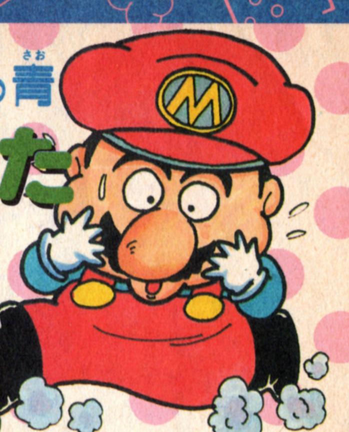
やー。びっくりしたぜ。こんなハガキは送ってもダーメ。

たちまち大反響!!!ノイズもまっ青

こーんなにもあった9−1への行き方

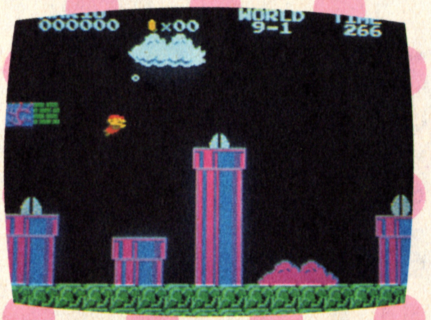
ムネを張って友だちに自まんしようじゃないか!!





努力は必ずむくわれるのだ

先月号で256Wを紹介したら、くるわくるわ、9−1に行く方法が山のように編集部にとどいて、もーたいへん!! その中から厳選したテクがこれ! さあ! さっそくスーパーマリオを取りだしてためしてみよう 9−1はすぐそこだ!!



隠しコマンドをうて!

ピーチ姫を助けたら、裏マリオになるよね。裏のタイトル画面の時、セレクトボタンを押し、順番にⒶ→Ⓑ→✚の上→右→下→左→上→セレクトを押しスタートさせる。成功すれば9−1に行く。確率7割くらい。　北海道・鈴木洋子







8−3でブロックをこわせ!

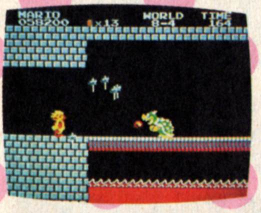
スーパーマリオかファイアマリオで8−3へ行く。最初のハンマーブロスが出てくる二段のブロックを全てこわす。右上のファイアフラワーの出るレンガはこわれないので、これはフラワーを出しっ放しにしておく。これで準備完了。右へ進み1本目の土管に入ると(普通は入れないが、この技を使うと入れる)9−1に行けます。　東京都・大崎博文

ノイズを出せ



ぼくは、ついにノイズをカンタンに発生させることに成功しました。これで9−1もすぐに行けます。電源を入れたら、コントローラーIIのマイクに向かって「ノイズ!」と大声で叫ぼう! Bボタンを押すと好きな面にいけるよ!

やっぱり原因はノイズだった。　東京都・○ァミマガ



ピーチ姫にファイアをぶっつけろ!!

ついに発見したぞー! 9−1に行く方法を! ちょっとテクがないとムズかしいけれど、8−4までファイアマリオで行きます。そして8−4をクリアする時に、クッパをファイアではなく、オノを取ってやっつけるのです。するとなんとピーチ姫に向かってファイアを投げることができるのだ! 横に並んでからでは遅いよ! 画面がスクロールしている間にファイアをぶつけます。すると画面の色が青くなり、9−1が始まります。　神奈川県・榊俊之





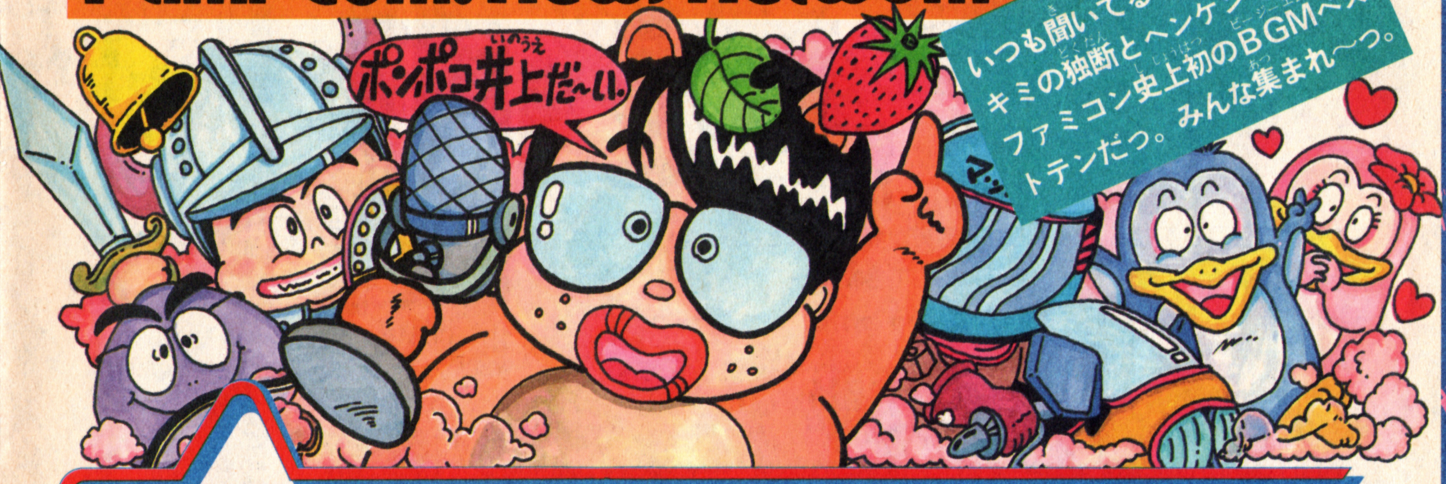
おわび

このページの記事に一部間違いがありました。ここで紹介した9−1へ行く技は、すべてできません。ですから間違えても他の雑誌にこの技を投稿するよーなマネはしないようにしてください!

※ここからは本気の話。カセットのナナメざしや器具を使うようなマネは絶対しないように! カセットがこわれます!!

ファミコン・ニュース・ネットワーク

Fami-Com. News Network



いつも聞いてる歌ってる! キミの独断とヘンケンで決めるファミコン史上初のBGMベストテンだっ。みんな集まれ〜っ。

ゼルダの伝説のBGMありゃすごいね〜。寝てても出てくるぞえ。

ベストヒットBGM

ハロ〜・エッブリボディ、最新の人気BGMホット10情報をお届けするズェ〜イ!! 曲目と名前、それに1言メッセージとゆー、安易な企画がうけてか、ハガキがシコタマ来ちゃってタイヘン!



トップ10

1	スーパーマリオ	(NTD)
2	ドルアーガの塔	(NAM)
3	ツインビー	(CNM)
4	チャレンジャー	(HDS)
5	グーニーズ	(CNM)
6	パックランド	(NAM)
7	テグザー	(SQR)
8	オバケのQ太郎	(BAN)
9	スペランカー	(IRM)
10	ボンバーマン	(HDS)
次点	ハットリくん	(ASC)

今月のヒットチャート

さあ、今月からみんなが選ぶ、日本初のファミコンBGMがスタート!! ナットク、ご不満いろいろあるでせうが、東京都の内山茂クン他が選んでくれた「スーパーマリオ」、ここでも人気ダントツなのだ〜!! ま、あそこまで売れちゃうということは好きな人も多いとゆーこと、ごもっともといえばごもっともな結果でした。続く2位は「ドルアーガ」。5タイプ音楽を用意したところにもスゴミがあるね。この曲選んでくれた人のほとんどはビシーッとリアクションン書いてくれてちゃったりして、サイコー!! で、ハガキくれたのは静岡県 村田学クン、ドラゴンのテーマがいい!! ツーな発言しちゃって、この。 3位に入った「ツインビー」、スーパーマンみたいなオープニングとベルを取ったときのファンファーレがいいと言っているのは、京都府のおニン子クラブくんでした。ところで、6位に入った『テグザー』かなりするどい音楽性が評価されてもいいなとゆーきするんだけど。ファミマニアの人応援してやってちょ!! っと。とゆーところで、ほとんどなにもゆわんうちに、もースペースがない。次号からはもっと、どひゃーとスペースとってハガキ載せっからハガキよこしてくれよー!!

IRM(アイレム) ASC(アスキー) EMI(東芝EMI) CNM(コナミ) SUN(サン電子) JAL(ジャレコ) SQR(スクウェア) SET(セタ) SPI(ソフトプロ) dBS(デービーソフト) TKM(徳間ソフト) NAM(ナムコ) NTD(任天堂) HDS(ハドソン) BAN(バンダイ) TAT(タイトー) PNY(ポニー)

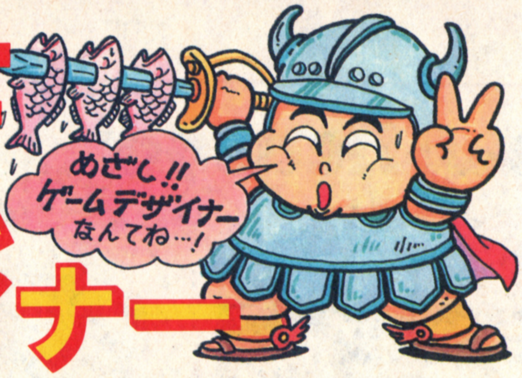
ホット・メニュー

今月の推薦曲はちょっち古いけど『ゼルダの伝説』にバイクに乗るスピード感があじわえる〝セクロス〟を大プッシュ!!

このコーナーで、ゲームデザイナーをめざそう!!カル〜クね。

こんなゲームがあったらスゲエ!!

めざせゲームデザイナー



さすがに3回目ともなると、みんな書き方がわかってきたみたいで、うれしいぞ!! 中身も濃くなってきたし、充実してきたな〜。 ドンドンドン! もっと時事ネタが多いといいんだけどね。つうわけで、いってみよ〜!!

デルタの伝説

ニンニンソフト ¥4,900 発売直前



ちょっぴりアダルトなゲーム。君は主人公「リング」となり、姫の体の秘密をさぐるのだ。体のあちこちにメッセージが隠されている。「デルタの森を下へ下へとユケ」「泉ワク迷宮にはヒミツがアル」「フタゴ山の頂上をネラエ」etc.

リングはさまざまの謎をときながら進んでいかなければいけないのだ。上から順番に行くのが一番の近道。いきなり下の迷宮に行くと、とんでもないことがおきてしまうぞ!「ダメ!!」という表示が画面いっぱいに表われ、ゲームオーバーになってしまうのだ。

このゲームの第2弾として、主人公ビルがカイを見つけに60階まで冒険する、「オルガーズムの塔」がひかえている。気分はもうアダルト! なのだ。

京都府・山本精子漏

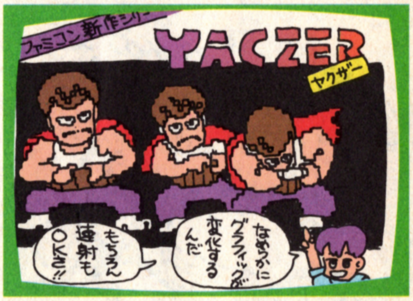
おまえは創刊号にナンパーマンを送ってきた山本精子漏じゃねーか!! しょーがねーヤツだな。この手のネタ専門じゃねーか。でも前よりパワーアップしてるので、ほめてやろう。えらい!

ヤクザー

救家屋 ¥4,200 発売直前

テグザーの第2弾に、そう、あの完全無敵怖いものなしの「ヤクザー」が発売されるのだ! 歩行形態と戦闘形態にスムーズに切り替わるグラフィックの美しさも目をひくが、なんといっても武器がスゴイ! Aボタンを押すと、後ろにくっついていた舎弟が鉄砲玉となって飛び出していくのだ!! 警官を殺ると1機へってしまう。

埼玉県・佐々木剛



目的がないゲームってのもめずらしいな〜。やっぱり組長を殺るのが目的なのかな? にしても今月はあぶねーネタばっかしだな、おい!!

一気

ザンソフト ¥2,600 12月21日発売予定

ごんべとたごがいっきに失敗して、酒屋でやけ飲みの一気をするゲーム(2人同時プレイ)ゲロをはいた方が負け!

飲む速度とチャンポンには十分に注意しよう! ボーナスステージでは高級ワインが飲める。100ラウンドクリアすると、なんとザンソフトから日本酒がもらえる。



愛知県・大岩治久

こりゃ大岩! お前未成年だろーが。ま、いいけど…。プレゼントがゲームについてるってのがなかなか奥深いぞ。

企画だおれエイド

ここでは、タイトルだけはおもしろい、企画はよかったんだけどといった、おしくもボツってしまった企画だおれネタを短かくのっけてしまうのだ!!

フォーカスチャーリー

君はフォーカスの腕ききカメラマンチャーリー・石黒。撮影をジャマするショーケンには必殺技「コクソ」だ!!

大相撲

ついに出た。日本の国技相撲がゲームになった。相撲専用ジョイスティック(別売3000円)を使って勝ちぬけ!! キタオくんは横綱になれるかな?

忍者ハッタリくん

メカ忍率いる甲賀忍者を口八丁でだまくらかす「ハッタリくん」大ぶろしきの術・よいしょの術を駆使して、面をクリアしろ!

このコーナー、ハガキが多けりゃ大きくなるから、応援たのむぜィ!! こっちは書きやすいんじゃないかい?

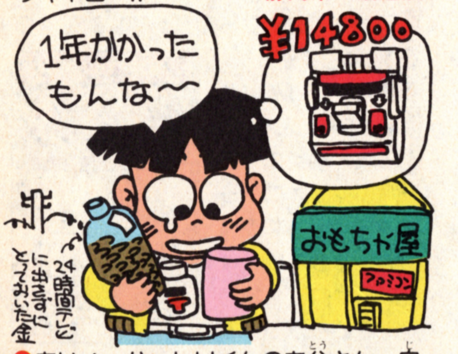
ソフトのイカリをぶつけちゃお!!

三国一の大バグ野郎



いきなりハガキがバカ増えしちまったこのコーナー!! なんつっても書きやすさはNo.1！ バッコンバッコンイカリをぶつけてちょーだい。新しいゲームの方がのる確率が高いよ〜！ 同じネタは早いもん勝ちだぜィ!!

●ぼくはファミコンがほしくて、オモチャ屋に行ったら、ソフト4本付きじゃあ〜ないと売らないと言いやがった。ぼくはやっと14,800円ためたのによ〜！ バッキャロー!!
静岡県・渡辺誠



●おい！ ハットリくんのお父さん。自分の子どもに鉄アレイ投げるなよ。ざんこくすぎるぞ！
愛媛県・岡田雅隆

●やいハドソン！ ハットリくんでパッケージとカセットには「忍者は修行でござるの巻」と書いてあるのに、取扱説明書には「修業」と書いてあるぞ！ 本当はどっちなんだ！ ハットリせい！
山梨県・丹沢仁

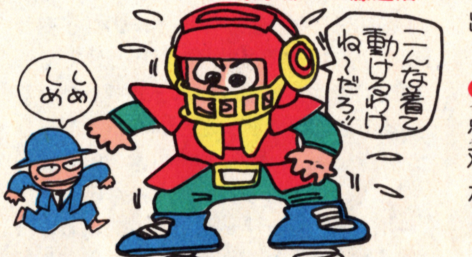
㊗ぶ厚い辞書で調べたら「業」でした。



●ハットリくんのケムマキ!! おまえはハットリくんの敵なのに、なぜ助けるんだ！ひょっとしてホモなんじゃねーか？
北海道・福島智之

●おい、パックランド。この町には店がないのか？
千葉県・末吉健人

●おいおいおい、グーニーズ!! 耐熱服だの防水服だの聖なるヨロイだのそんなに着られるワケがないだろー！
東京都・工藤進治



●こら、グーニーズのマイキー！ どうしてピストルで撃たれても死なないんだ。主役だからって悪どいマネすんな!!
東京都・三村俊介

●やいスパルタンXのシルビア！ おまえはドジすぎるぞ！ せっかくトーマスに助けてもらったのにまたつかまる。いったい何回助けりゃいいんだ！ 任天堂のばっきゃろー!!
大阪府・宮脇基良

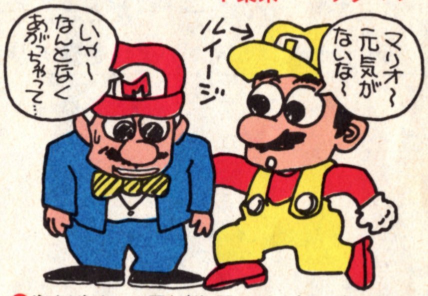
バグボーイクラブ



●や〜〜い、トーマス。シルビアとだきあっている時、どさくさにまぎれてケツをさわるな〜！ わかったか——!!
愛知県・阿滑留

●おいマリオとルイージは何歳なんだよ〜。教えてくれ。…あのヒゲですよ。
宮城県・牛渡孝也

●マリオ！ 色々なカセットに出るのはいいけど、服装くらい変えろ！ ふだん着で冒険するんじゃねー！
千葉県・パックマン



●やいやい、デビルワールドにドンキーコング3。あんまりおもしろいんで声も出なかったぜ…。
富山県・ハリケーン豪

●なんだ、あの麻雀というのは！ 5万点ぐらい勝っていても、いきなり国士無双で逆転されてしまう！ いかさまばっかりして麻雀放浪記じゃないっつーの!!
神奈川県・春山信之

♨ゲーセンで100円入れたら、いきなり天和ゴメンネと言われたのは私です。

オイコラッ・コトバガキタネエゾ!! おんや？

今月のヨイショ!!

●ボクはスターラスターが大好きです。なぜって、今どき苦労してハイスコアが2280点!! それにプレイ中は得点が出ないところがいい。さすがナムコ
大阪府・渡辺潤一

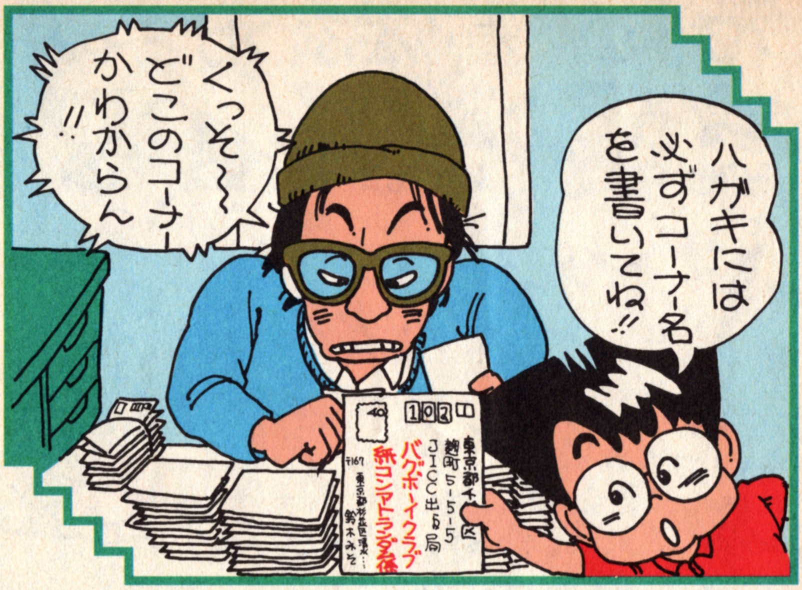
●いよっ「バイナリィランド」ありゃいいねえ。99面をクリアするとまた1面にもどって続くというところが、親切ダナ！ 思わずカンゲキ！
神奈川県・中村康之

♨いよっ、渡辺くんに中村くん。君たちゃーえらいね!! ハガキの少ないヨイショのコーナーを狙うってのが頭いい!! いよ〜、松本イヨ!!





紙コン アトランダム
カミ



どんなハガキでもいいよ。女の子のハガキなんか優先なのになー。

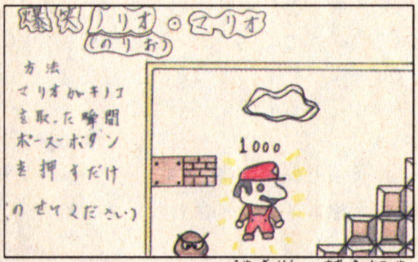
ここをザンゲのコーナーだと思ってる人が多くて、そんなハガキばっかし来てしまった。こまかいアラを探すのはゲームだけにしてもらいたいな～！

●ダジャレを言いまーす！「こんにちはゴーデスです」「ソーデスか」
長崎県・中村新吾



ぶあっかたれ!! おもしろくもなんともねーじゃねーか!! あんまりつまんねーんで、ついのっけちまったぜ！

●グーニーズの各面で助け出した子供たちは、いったいどーなっているのでしょうか？
宮城県・鈴木克也



○兵庫県・岩平英志

●バッハの好きなゲームは？
答え、スパルタンX
どこからともなく「バッハッハッハッ」と聞こえてくる。　高知県・竹本光平

もひとつネタが古かったようだな。もっとおもしろいの書いてこいよ!!

●クラスに1人はいるやつ。
「古いカセットばっかり30個くらいもってるヤツ」「コントローラーのボタンが四角いヤツ」「指にタコがあるやつ」
宮城県・パックマン

●P18のカミナリ小僧と雲忍者が反対です。これでぼくはキャラクターを間違え、友だちに笑われたので、これから気おつけてください。　千葉県・菊池伸幸

このハガキは多かった！ 失礼しました。どーでもいいけど伸幸！ 気おつけるのはお前もだぞ！気をつけよう。

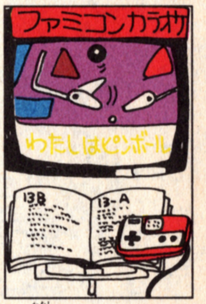
●創刊号のゲームデザイナーの女子マラソン！ ポーズがきかないと書いてあるのに絵ではちゃっかりポーズがかかっているではないか！ どういうことだ!?
神奈川県・田辺純一

ん、あれはサンプルだからポーズがきくんだよ…。なんつー言いわけはきかないな、と。イラストレイターの、みそが、頭を丸めてポーズにするそうです。

●私は思います。たしかスーパーマリオのレンガは、クッパに変身させられた味方のはずでしたよね。それをスーパーマリオはこわして殺しているんですか？ まいったか！
神奈川県・清水宣晶

んー、まいった。…あれ？ なんでオイラがまいらなくっちゃいけないんだ！ あやまりぐせがついちゃったぜ！ まいるのは任天堂じゃん！ はっはっは。

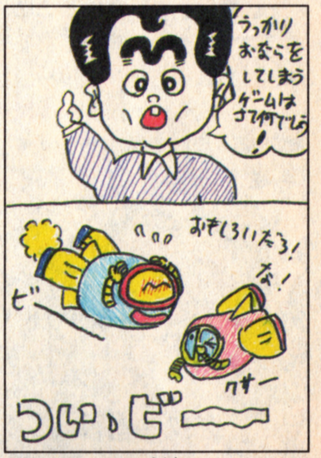
●ファミコンソフトのテーマソングを作りました。
「隠れテクがないゆえに 中古ソフトで売られてゆくの スーパーマリオにグーニーズ みんな売り切れそれなのに すみに置かれて 特売で ほこりかぶってる 私はピンボール」〝私はバッテラ″のかえ歌です。大阪府・ショウサンゲン



私はバッテラなんつー歌は知らんぞ。もっとメジャーな曲で作ってこいよ。でもこれっておかしいな～。新コーナー作るかもしれないから、応募ヨロシュウ。



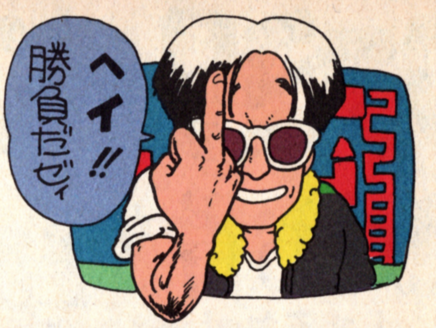
○東京都・不阿身公門



○山梨県・バグ衛門

全日本自作面コーナー!!

どんな問題腕自慢!!



驚いたことに連載2回目にして早くもお休み。ってなことで、このコーナーもずいぶんと見くびられたものだと思っていたら、来るわ来るわのハガキの富士山!! もーなんだかわからない〜ッ。さーァ、今月も元気に行ってみよーかーっ!!

ロード・ランナー編

JIC・BUG

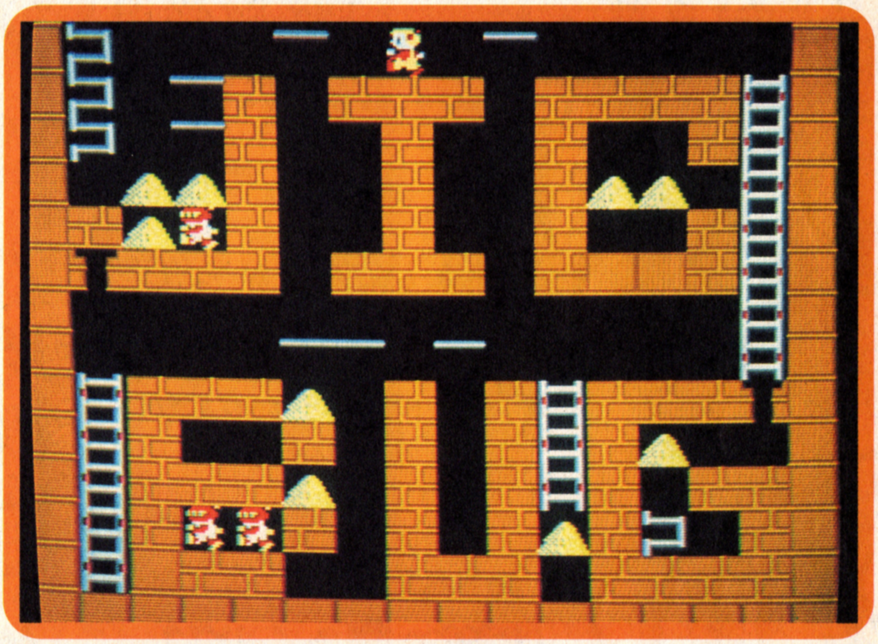
小生、30才のオジンでして……なんとなく手紙送るのチューチョしたのですが初めて作った面を送ります。

名付けて、〝JIC・BUG〟 3〜4分でカンタンにできるロード・ランナーどぇーす。

いままで他誌の作り面のコーナーを楽しみにしていたンですが、終っちゃったりして。他の専門誌にもあることはあるのですが、これからは「ファミコン必勝本」でもガンガンやって下さい。お願いしますよ。レッキング・クルーもです。

ところで、私みたいなオジンって読者にいるンかなー。ちょっとはずかしい思いをして買っています。まるで、エッチな本を買うときのような初々しい気分です。こんな気持にさせてくれてありがと。

兵庫県・竹崎慎一



いやー、よくぞォ!! といってあげたい。ちょっち、なさけないのが〝JICC〟のスペルが〝JIC〟になってたことぐらい。でも、デザイン的にもあと1つCを増すってゆーのは無理。ハクシュを送りたい。でもさー、これ、3〜4分で、つーのは大ゲサじゃねーの? ヒントー下段左から5番目に金をおけるかどーかがポイント!! ラストのできがベリグー!!

みんなまとめて大募集

バグボーイクラブではキミからのハガキ募集なのだっ!! 掲載者全員に、カッコイイファミコンチャンピョンクラブバッチをあげる!!

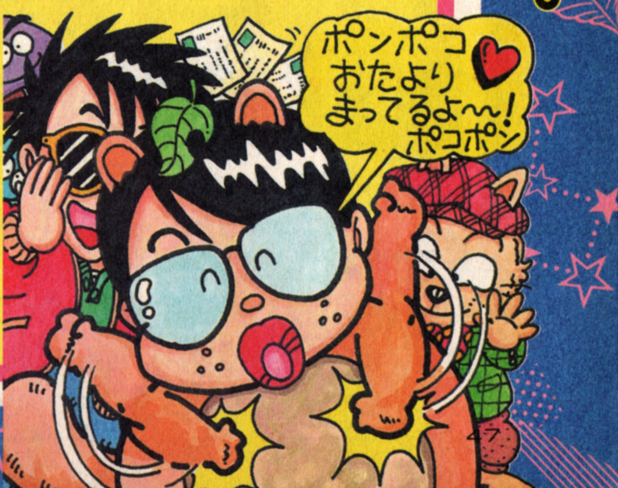
●今月からのご協力!!

みんなハガキ、ありがとさん!! 本当こんなにもハガキがくるなんて… と、編集部一同、うれしい悲鳴を上げてます。などと、通信販売の広告ページのよーなフレーズを口ずさんでいるのは、ごぞんじっ!! ご隠居です。

ところが、1つだけご隠居の頭を悩ます問題があります。ジャン!! それは仕事が雑誌の編集からハガキの区分の仕事に変わりつつあるからなのだっ!! ってゆーのは、ハガキにコーナー名を書いてきてくれない人が多いから。この問題が持ち上がってからとゆーもの、オバQの上をゆく、頭の上に毛が1本がヒラヒラしはじめているンだっ!! みんなの協力で、今や天然記念物になりつつある、ご隠居の髪の毛を助けてあげようゼィ!!

で、こんどはバグボーイクラブ局員から。手紙を送ってくれる場合、必ずハガキで送ってほしい!! でないと、読むのがタイヘン!! ってなわけで、ハガキ、これからも待ってるよーっだ!! カシコ。

〒102 東京都千代田区麹町5−5−5
JICC出版局 月刊ファミコン 必勝本
バグボーイクラブ ○×係まで



ポンポコポンでさようなら。じゃあまた来月だよ。

ファミリー・コンピュータ特価販売

絶対お得!! カセット格安セット売り

下記のカセットの中からお好きな物を選び下さい

送料無料

★1本 ¥4,200　★2本 ¥8,000　★3本 ¥10,500　★4本 ¥14,000　★5本 ¥17,500　★

●アイスクライマー
●アーバンチャンピオン
●エクセリオン
♥エキサイトバイク
●F-1レース
●ギャラガ
●ギャラクシアン
●クルクルランド
●けっきょく南極大冒険
●五目ならべ
●ゴルフ
◆サッカー
●スーパーアラビアン
●スペースインベーダー
◆ゼビウス
●ダックハント
●ちゃっくんぽっぷ
◆チャンピオンシップロードランナー
●ディグダグ
●テニス
●デビルワールド
●ドアドア
●ドンキーコング
●ドンキーコングJr
●ドンキーコングJr算数教室
●ナッツ&ミルク
●内藤九段本将棋
●忍者くん
●ハイパースポーツ
●バトルシティ
●パックマン
●バルーンファイト
◆バンゲリングベイ
●ピンボール
●フィールドコンバット
●フォーメーションZ
♥フラッピー
♥プーヤン
●フロントライン
●ベースボール
●ポパイ
●ポパイの英語遊び
●マッピー
●麻雀
●マリオブラザーズ
●4人打ち麻雀
◆ルート16ターボ
●ロードランナー
●ロードファイター
●ワイルドガンマン
●ワープマン

●印は定価¥4,500の品です
◆印は定価¥4,900の品です
♥印は定価¥5,500の品です
★品切れの場合は、こちらで選ばせていただきます。

人気カセットコーナー

送料無料

1942	¥4,900	頭脳戦艦ガル	¥4,900	ボンバーマン	¥4,900
いっき	¥4,900	ダウボーイ	¥5,300	~~ポートピア連続殺人事件~~	~~¥5,500~~
エグゼドエグゼス	¥5,200	チャレンジャー	¥4,900	マクロス	¥4,900
エレベーターアクション	¥4,900	ツインビー	¥4,900	マッハライダー	¥4,900
おばけのQ太郎	¥4,900	テグザー	¥5,500	ルナボール	¥4,900
おにゃんこタウン	¥4,900	10ヤードファイト	¥4,900	レッキングクルー	¥5,500
空手家	¥4,900	ドルアーガの塔	¥4,900	ロットロット	¥5,200
キン肉マン	¥4,900	忍者じゃじゃ丸くん	¥4,900	グーニーズ	¥4,900
ゲイモス	¥5,500	ハイパーオリンピック(コントローラ付)	¥6,500	忍者ハットリ君	¥4,900
SASA	¥5,500	ハイパーショット	¥2,000	ジャイロダイン	¥4,900
シティコネクション	¥4,900	バイナリーランド	¥4,900	サーカスチャーリー	¥4,900
スペランカー	¥4,900	バーガータイム	¥4,500	ハイドライドスペシャル	¥4,900
スカイデストロイヤー	¥4,500	パックランド	¥4,500	バルトロン	¥4,900
スーパーマリオ	¥4,900	パチコン	¥4,900	マグマックス	¥4,900
スターフォース	¥4,900	ファミリーベーシックゲームポシェット	¥1,980	タッグチームプロレス	¥4,900
スパルタンX	¥4,900	ペンギン君ウォーズ	¥5,500		
スターラスター	¥4,900	ヴォルガードII	¥4,900		

偽造ソフトが出まわっています。ご注意下さい。
当社のソフトは全部メーカー品です。

高得点の秘密はコレダ

ジョイスティック人気ベスト3

新発売 SDステーション
定 ¥4,900➡特価¥4,400 ホリ電機製(送料¥600)

可変連射!
ジョイスティックMKII
現金特価➡
¥3,800
(送料¥600)

高得点
連射タイプ
●ジョイホール
¥3,980➡現金特価
¥3,200
(送料¥600)

マルチグリップ
(3種類)
プラス 高速連射
●ウィングコマンダー
¥4,900➡現金特価
¥4,400
(送料¥600)



※ご注意
これ以外のジョイステックは、取扱いいたしていません。

ど〜んと安い! ファミコンセット販売

商品番号FC-04　本体+ピンボール+ドンキーコングJr+F1レース+フラッピー

定価 ¥33,800⬇
現金特価 ¥25,000+¥1,300(送料)



★ご注文は商品番号でお申込み下さい。

最新カセット予約コーナー

送料無料

●アーガス(4月発売 ¥4,900)
●ゲゲゲの鬼太郎(4月発売 ¥4,900)
●ディグダグII(4月発売 ¥4,500)
●グラディウス(4月発売 ¥4,900)
●チョップリフター(5月発売予定 予価¥4,900)
●ドラゴンクエスト(5月発売予定 予価¥5,500)
●B−ウイング(5月発売予定 予価¥4,900)
●ウォーロイド(6月発売予定 予価¥4,900)
●スーパーピットホール(6月発売予定 予価¥4,900)
●スターソルジャー(6月発売予定 予価¥4,900)
●アトランティスの謎(4月発売 ¥4,900)
●影の伝説(4月発売 ¥4,900)
●魔界村(5月発売予定 予価¥5,500)
●セクロス(5月発売予定 予価¥4,900)
●マイティーボンジャック(4月発売 ¥4,980)
●スパイアンドスパイ(4月発売 ¥4,900)

予約受付中! 発送は発売次第!

★申込後返金希望の場合、ジョイプラザコンピュータールーム(03-251-1154)迄お電話ください。返金手数料600円を差し引いて御返金致します。(返金日は、毎週木曜日です。)

(発売予定は変更になることがあります。☎確認のうえ)

ファミコンディスクシステム予約コーナー

ディスクシステム(1セット)……特価¥12,000
ディスクカード(1枚)……特価¥ 2,400
送料¥ 1,300
総額¥15,700

(別売・専用ACアダプター¥1,500)



ディスクドライブ　ディスクカード

★ディスクシステム発送予定日は、申込日から20〜40日位。
★申込後返金希望の場合、ジョイプラザコンピュータールーム(03-251-1154)迄お電話ください。返金手数料600円を差し引いた15,100円を御返金致します。(返金日は、毎週木曜日です。)

★ご注文ご予約★は

●現金特価に送料(カセットは無料・ジョイスティックは¥600・本体セットは¥1,300)をプラスして現金書留封筒に入れてご注文下さい。郵便振替でもご注文できます。振替口座番号 東京0-182681
●必ず、〒番号、住所、名前、電話番号を忘れずにお書き下さい。
●なるべく右の注文書、予約申込書をご利用ください。

注文書・予約申込書(どちらかを○でかこんで下さい。) H6

住所		〒	
氏名		TEL	
商品名	① ② ③		
送料	¥	合計	¥

〒101 東京都千代田区外神田3-16-14

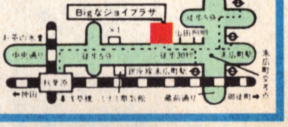
ラジコン 東京秋葉原 ジョイプラザ H6係

★営業 10時〜夜8時まで　⬇☎番号は正確にお回し下さい

コンピュータールーム ☎(03)251-1154

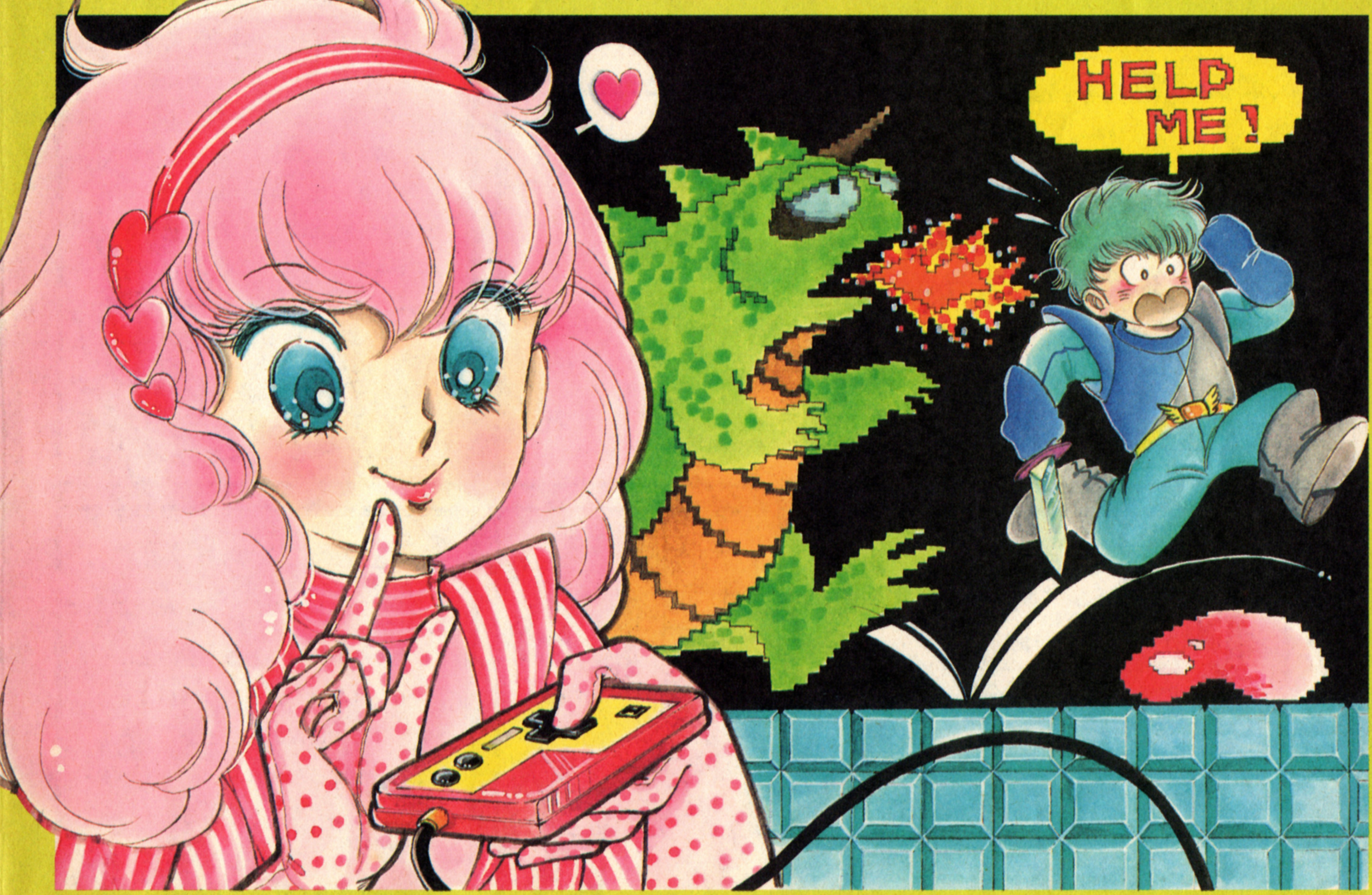
●地下鉄 末広町駅下車、徒歩30秒山田照明4軒となり
●国鉄鉄 秋葉原下車、中央通り電気街徒歩5分

商品満載!! お近くの方は、ご来店下さい。



ファミコンバラエティー劇場

FAMI-COM VARIETY THEATER





Illustration／YUMIKO IGARASHI
Title illustration／KAZUYA TAKEUCHI
Presented by ART SUPPLY

「ファミコンバラエティげき場のような遊びはやめてもっとまじめにしてほしい」というハガキを兵庫県の田中クンからもらった。すまん。けして不まじめにやってるワケではないのだ。確かに、私らはバカだ。スーパーマリオだって、いまだに8－3のハンマーブロスより先に行ったことがない。しかし、けして不まじめじゃない。その証拠に、ホラ、今月だってこんなにまじめに……。



Illustration／HIDEKI ACHIWA

マリオのことわざ辞典

ちょっと覚えておくだけで、今より数倍しあわせになれる、マリオのことわざ辞典。覚えとくだけじゃなく、声に出して言ってみると、さらに効果は倍増!!

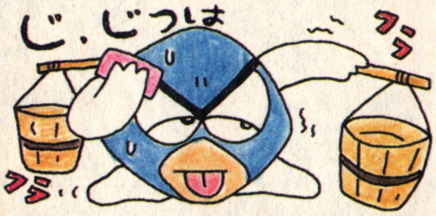
ことわざは、長い歳月にわたって語りつがれてきた、日本の言葉の財産。お金じゃけっして買えない宝物だ!!

たった一言に、人生の全てを集約したマリオの金言集。はあ〜、ありがたやありがたや、はあ〜



【クリボー暇なし】

クリボーは、超人気ソフト、スーパーマリオのキャラクターで、一見華やかな活躍をしているようだが、その実働いて働いて働きづくめで、自分の時間さえもてずに、ただ死んでいくばかりである。



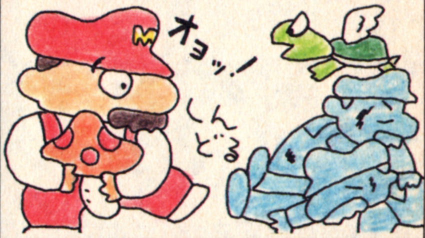
華やかなイメージにとらわれて、ホントの姿を見失うことのたとえ。

〝ヤブからクリボー〟〝クリボーを見て縄をなう(略して『クリ縄』)〟など、クリボーに関する格言は多い。

【九死に一生】

やっとたどり着いたスーパーマリオ8－2。もう、ここまで来たらひとりも殺られるワケにはいかない! ジャンプ台の上の1upキノコは、どうしたってとらなければ。お〜っとキノコが出たぜェ…Bダッシュでまちぶせだ……とっとっと、パタパタにやられちまった…!! よ〜し、もう1回! ありゃ? もう1回! もう1回! もう1回……やった! 遂に1up!!

しかし、たったひとつの1upキノコを捕まえるのに、マリオは9人死んでしまった。目先の利益にとらわれると、結局損をすることのたとえ。

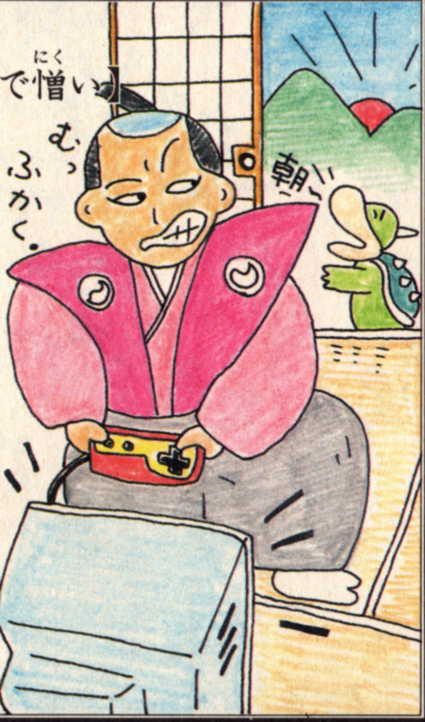


【クッパビビンバ、けさまで憎い】

〝坊主憎けりゃ袈裟まで憎い〟が転じたもの。

どーしてもクッパをやっつけられない人々は、憎しみのあまり、夜のふけるのも忘れてファミコンに打ち込む。まわりのことや、明日のことなどおかまいなしだ。ただ、腹だけはへるので、スタミナをつけるため焼肉を食べたりする(焼肉屋というのは、なぜか深夜までやってる)。

そうこうするうちに、とうとう朝に(今朝に!)なってしまう。人の憎しみの怖さを言う格言。



【土管に入らずんばコインを得ず】

大きな間違いである。雲の上にもコインはあるし、キノコの島にもコインはたくさんある。土管に入ってしまったばっかりに、1upキノコをのがしてしまうときもある。

固定観念にとらわれていると、思わぬ失敗をまねくことの反語的警句。



【マリオ悪んでクッパ悪まず】

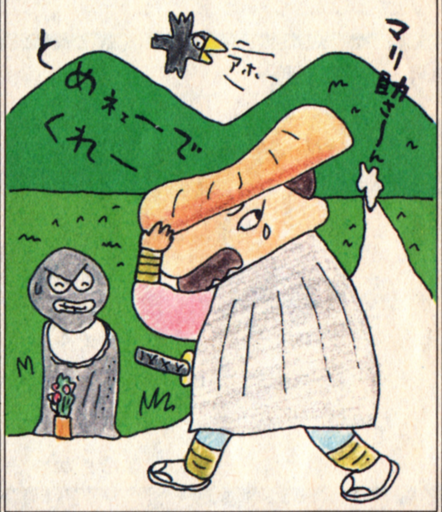
よーやく、ホントによーやくたどりついた8－4。やった！　あと一歩でピーチ姫を救えるんだ！　半年の成果がやっと実るんだっ！　と思った瞬間、クッパにやられる。思わず頭の中が真っ白になる。てめえ、このやろー！　ここまで来て、なんて情けない奴なんだおまえは!!　バシバシバシッ!!　ざけんじゃねーぞ！　ビシビシッ！

あまりのショックに半狂乱になった人は敵味方の区別がなくなってしまう。



【二度あることは三度笠】

物事はくり返すものである。二度失敗したら、よっぽど用心しないとまた失敗することになる。三度同じ失敗をしたら旅に出る、くらいの覚悟がないと、ファミコンの道を極めることはできない。



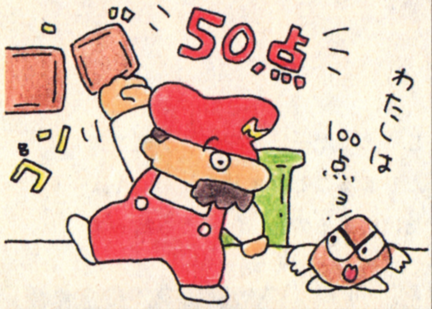
【50点100点】

〝五十歩百歩(を笑う)〟の転じたもの。

ブロックをひとつ崩すと50点。クリボーを1匹やっつけると100点である。さあ、キミはどっちがトクだと思うだろう。

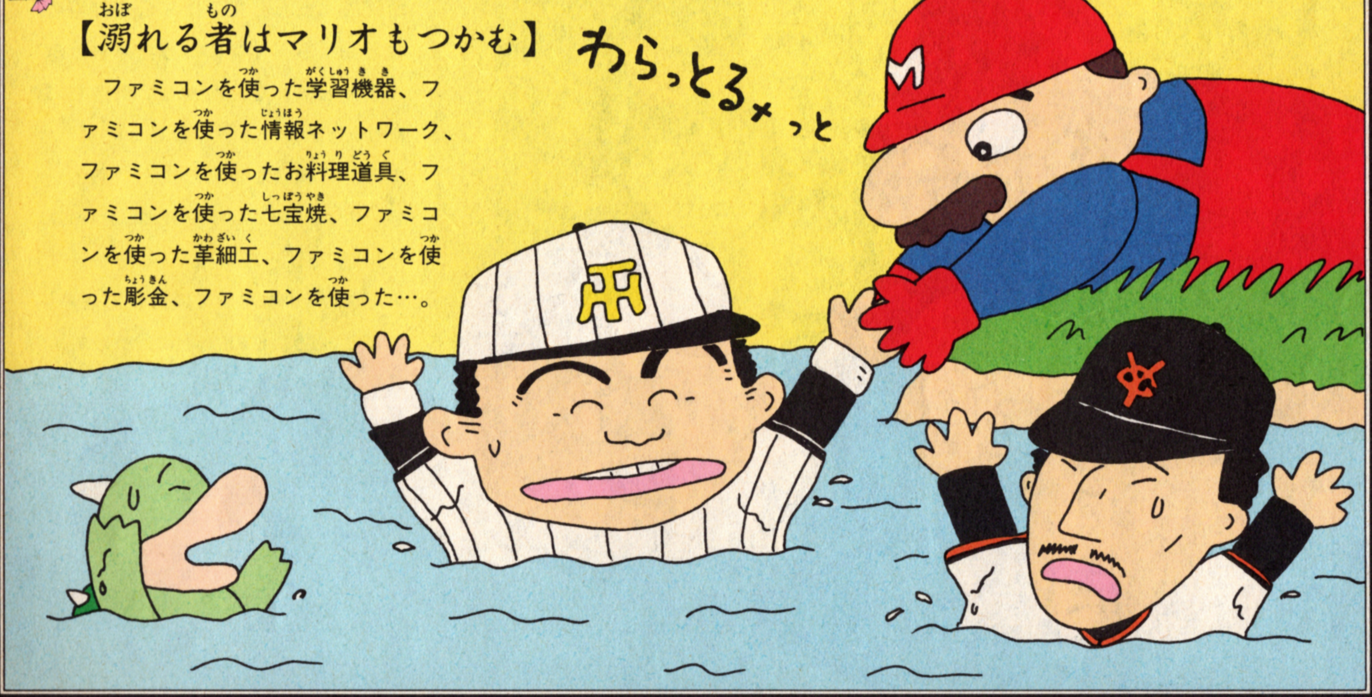
ほんの小さな差でも、積み重なると大きいもの。少しでもトクな方を選んで得点を上げよう、という意味。

意味の似たことわざに〝コインも積もれば 1up〟がある。



【溺れる者はマリオもつかむ】

ファミコンを使った学習機器、ファミコンを使った情報ネットワーク、ファミコンを使ったお料理道具、ファミコンを使った七宝焼、ファミコンを使った革細工、ファミコンを使った彫金、ファミコンを使った…。



Illustration/JUN MIURA

ファミコン 身の上相談室



やればやるほど奥が深く、味わいのあるファミコン。人生は長く、悩みもまた尽きることがない。道に迷い教えを乞う、憐れな子羊達よ、汝の心を解き放ち、極楽浄土へと誘う我のもとへ集い給へ。ファミコン身の上相談室は、我が心のふるさと。さあ、悩みを心にしまってないで…さっさとゲロしちまいな！ えっ！ 故郷じゃお母さんが心配してるぜ。さあ、さっさと吐くんだよ!!

相談1

スーパーマリオを買ってもうすぐ半年になるのに、まだ8－4に行けません。ピーチ姫は、まだ生きてるでしょうか？(山田真・11才・会社員)

解答：

キミはホントにしあわせな少年です。おんなじソフトで半年も遊べるなんて!! 大丈夫、クッパはああ見えて、けっこう…まぬけなんだかやさしいんだか…けしてピーチ姫を殺したりすることはありません。キミが助けに来るのを、何年でも待っていてくれるはずです。



▶みうらじゅん氏は「ルイギ」と書いてるが「ルイージ」のことだろーか!?

相談2

キン肉マンマッスルタッグマッチを買おうか、オバケのQ太郎ワンワンパニックを買おうか悩んでいます。いったいどっちを買ったらいいのでしょう？(小松理恵・9才・スナック経営)

解答：

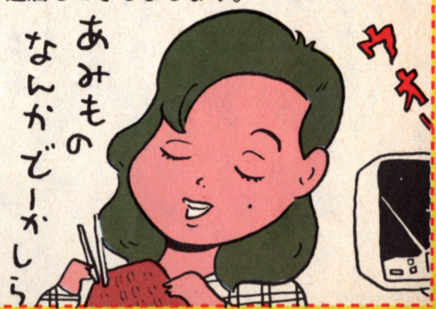
悩んでるヒマがあったら、もたもたしてねーで、とっととどっちか買っちまいな。

相談3

スーパーマリオやスターフォースを弟とやるんですが、ふたりともけっこーうまくなったんで、自分の順番を待ってる間、ヒマでしょーがありましぇん。(ジェームス高木・6才・ミュージシャン)

解答：

私もそー思います。かといって、新聞読んだりしてると、自分の番のとき相手もトイレに行ったり猫と遊んだりして、なんか淋しい気持ちになります。「おじょーずおじょーず(いつの間に練習したんだよ！)」「あと一息、ガンバレ！(早く死ね、バーロー)」「すっげーウル技！(どーせ『ファミマガ』かなんかで読んだんだろ)」などと、励ましの言葉でもかけて、退屈しのぎしましょう。





相談4

つい悪友の誘いにのって、お金を賭けてファミコンをやってしまいました。それ以来、いつ警察の人が我が家にやって来るかと、毎日おびえ続けています。やっぱり自首した方がいいでしょうか？（横山安・14才・宗教団体勤務）

解答：

それはたいへんいけません。お金を賭けてファミコンをやるなんて!! 思いもつかなかったことです。まさか、1000点差がつくごとに100円とか、勝ったら200円とか、10000点のハンディをつけたりとか、スーパーマリオとゼビウスとロードファイターとバイナリィランドとスターフォースの5ゲームマッチとか、とても私達には考えつかない恐ろしいことをやってるのでは…!? そーいうことは、ホントに法律で禁じられてるので、絶対やらないでください。

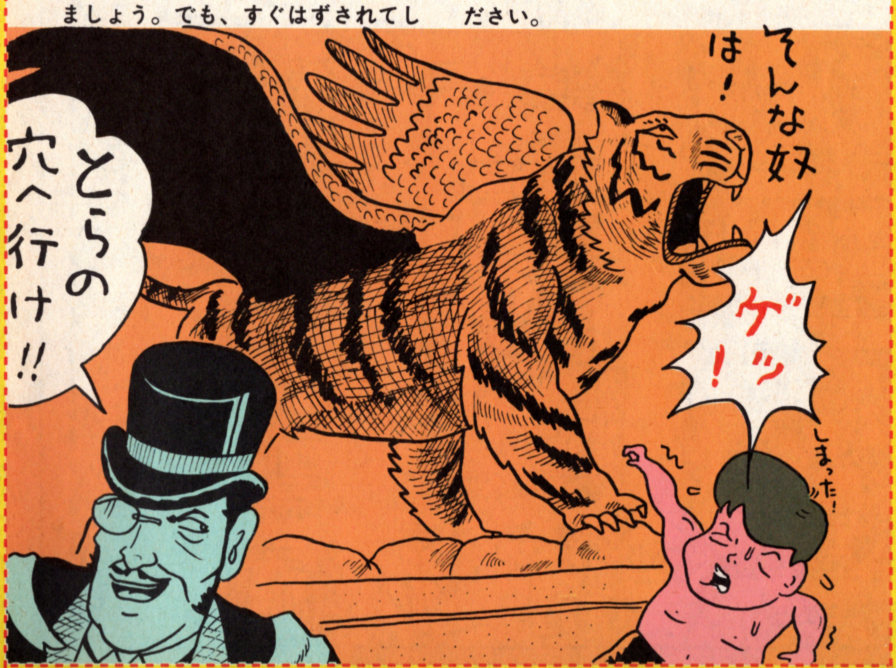


相談5

僕は、友達とファミコンをやってると、ついエキサイトして、その友達にアキレス腱固めをかけてしまうクセがあります。僕は、ちょっと異常なんでしょーか？（藤原喜明・32才・ヒゲおやじ）

解答：

あなたの友達はギブアップしたでしょうか？ それとも、足が折れちゃったかな？ もし、そのどちらかだったら、今すぐUWFの門を叩きましょう。でも、すぐはずされてしまったり、「もっと右だ」などとアドバイスされてしまったのなら、まだまだ修業が足りません。自己に厳しく、さらにトレーニングを重ねてください。



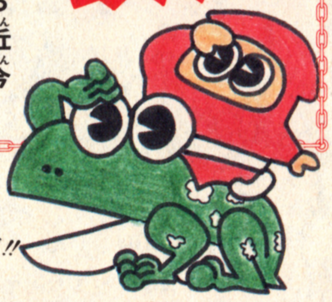


Illustration/NAOTO YOKOI

究極（きわめるため）のペーパーゲーム

「忍者（にんじゃ）じゃじゃ丸（まる）くん」編（へん）

日本人（にほんじん）ならやっぱり米（こめ）のメシと畳（たたみ）の部屋（へや）。というワケで、今月（こんげつ）は「忍者（にんじゃ）じゃじゃ丸（まる）くん」に挑戦（ちょうせん）です。ファミコン版（ばん）ゲームは毎月（まいつき）ドドッと新作（しんさく）が出（で）るにもかかわらずに、あいかわらずの人気者（にんきもの）。最近（さいきん）ではいぶし銀（ぎん）の魅力（みりょく）も感（かん）じられますね。さあ、今度（こんど）は誌上（しじょう）でキミも、ガマパックン！



JAJAMARU KUN

各（かく）WORLDの答（こた）えに次（つぎ）のWORLDへのKEYがかくされているゾ!!

WORLD 1

ウォーム・アップ・キャラクターなぞなぞ

今月（こんげつ）のキャラの持（も）ってる小物（こもの）にも注目（ちゅうもく）してみました。ドーゾ。

問1　彼（かれ）はトランプの〝ドボン〞が苦手（にがて）です。誘（さそ）われると「へっ」と横（よこ）を向（む）いちゃいます。彼（かれ）って誰（だれ）？

問2　「好（す）き、きらい、好（す）き、きらい……」さくら姫（ひめ）が恋占（こいうらな）いに使（つか）うものってなんだっけ？

問3　夢（ゆめ）を食（た）べる動物（どうぶつ）がいるという。その動物（どうぶつ）は団子（だんご）が好（す）きだという。ナマズ太夫（だゆう）の武器（ぶき）として使（つか）われているらしい、それって何（なん）なのでしょう。

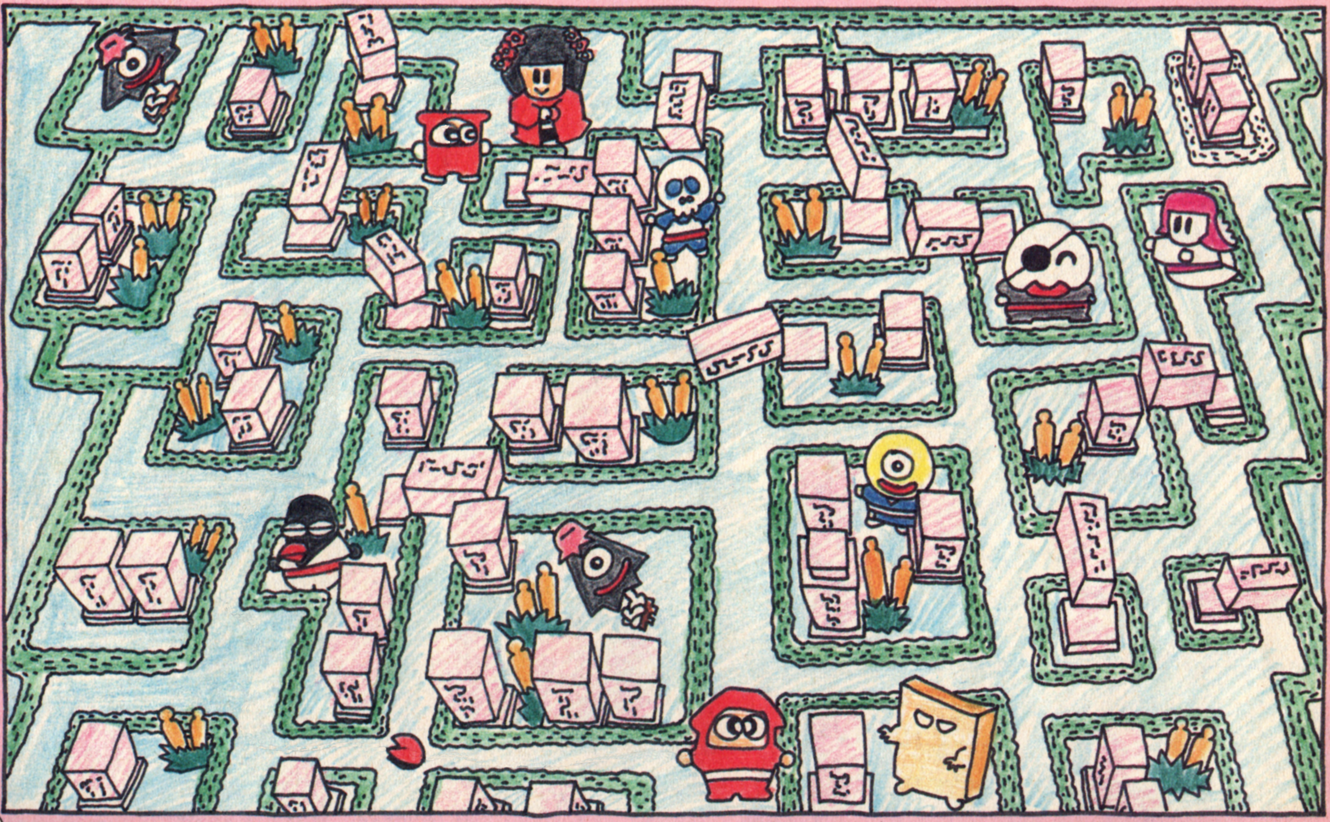
問4　これなんだっ？→

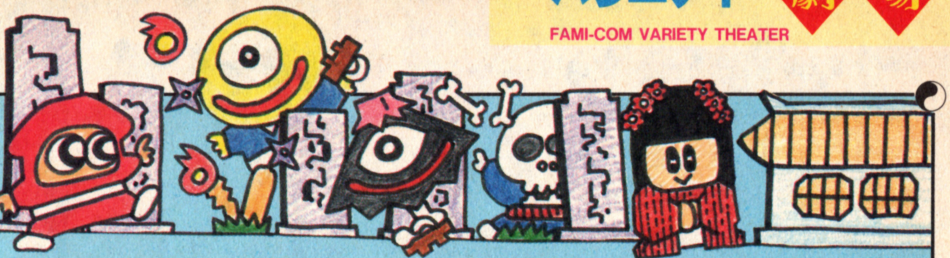


WORLD 2

さくら姫（ひめ）とじゃじゃ丸（まる）くんのきもだめし迷路（めいろ）

無事（ぶじ）さくら姫（ひめ）を助（たす）け出（だ）したじゃじゃ丸（まる）くんは、姫（ひめ）をデートに誘（さそ）いました。ところが姫（ひめ）の指定（してい）した待（ま）ち合（あ）わせ場所（ばしょ）は、ナント墓場（はかば）。姫（ひめ）の残（のこ）した手（て）がかり（WORLD1のKEY）を見（み）つけ出（だ）してなんとかたどり着（つ）こう。じゃじゃ丸（まる）くんのじゃまをするヤツ（WORLD3へのKEY）がいるけど、2人（り）にヤキモチやいてるだけだから気（き）にしないでね。

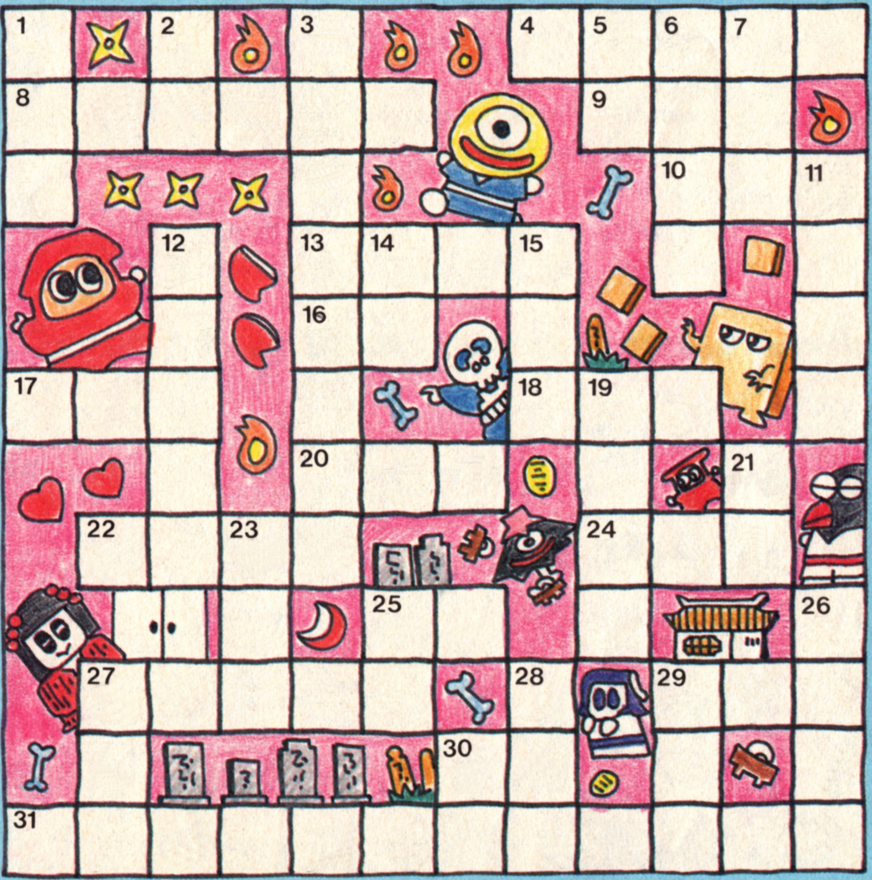




WORLD3

マニアック・クロスワード

カエルに乗った少年じゃじゃ丸くんと、キミも仲良くしてるかい？さあ今月も、ヨイショっとクロスワード。



タテのカギ

1 ツインビー、イー・アル・カンフー、グーニーズを発売したソフト・メーカーは？
2 のろまなこと。
3 各面のゲームの前に敵キャラの紹介があります。SCENE01は？
5 函館と鹿児島にある超ユーメー高校は〇〇ール。
6 壁の妖怪。
7 〇〇〇コト、悲しいコト、くやしいコトに耐えて、人はオトナになっていくのさ。
11 ディスクゲーム第２弾は「謎の〇〇〇〇城」
12 じゃじゃ丸くんの武器は？
15 ファミコンに命を賭けて「オールナイト・ニッポン」のＤＪにまで進出するも、この春で降板の某雑誌編集者は？
19 カマを投げてくるのは？
21 ファミコンも、トランプの「大貧民」みたいに作戦によって〇〇できるとい一のになっ。
23 逃げてったのに急に振り向いて剣を投げてくるそこのおゆき！そりゃあ野球だったら〇〇〇で反則なんだぜっ。
25 「オバＱワンワンパニック」でオバＱの苦手は、犬の〇〇攻撃。
26 隠れ忍法を３つか、小丸くんを４人取ると、最強忍法ガマ〇〇〇〇の術が使えるのだ。
27 天井ブロックを崩すと、時々出てくる黄色か白のウレシイもの。
28 大部屋の反対は？
29 (WORLD 2のKEY)
30 ナマズ太夫は、あんな無雑作に火の玉落として、〇〇にならないの？

ヨコのカギ

4 ゲタを投げる破れ傘は？
8 姫をさらった妖怪軍のボスは？
9 姫の名前は？
10 忍法を手に入れるのに夢中になって〇〇〇オーバーせぬように。
13 これさえあれば猛スピードで走れるうえに、敵に体当たりもできるのです。
14 東京サミットで〇〇・レーガンも来日しました。
16 幸〇〇の女神が微笑むか!?
17 〇〇〇ビンを取って透明人間に。
18 最近は〇〇〇なヤツ以外もゲームをします。
20 昔、母は〇〇〇をして手袋編んでくれました。今、ママはボクが寝たあとファミコンをします。
22 ひとつ目小僧の敵キャラは？
24 チェッカーズのユウジ、Ｃ－Ｃ－Ｂの渡辺くんが持ってる楽器。
25 〇〇ナベにとじブタ。
27 「いっき」の田吾は地主ではなく〇〇〇〇〇。
29 試合が白熱すると、ついリングに戻ってしまう新日本プロレス山本〇〇〇審判部長。
30 カクタンの武器。
31 それでは、このゲームの名まえを。

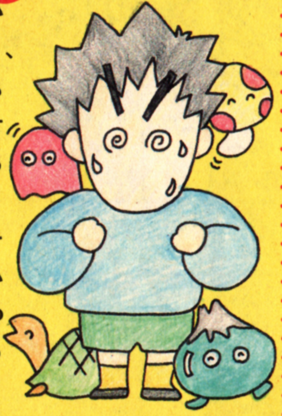
✖答え 57ページ

Illustration NAOKO HAMANO

ファミコンYES NOクイズ

ファミコンはすでに文化である、と言われている。コンパクトディスクのクリアなサウンドより、雑音の残るレコードを愛するオジサンや、着るものはコットン100%じゃなきゃね、なんてオバサンとは一線を画した社会を作り上げつつある、らしいのである。

ファミコン文化圏の中で、その構成員であるキミたちは、社会に対して何らかの役割を演じている。ここに、旧世代の代表者をモデルにしたいくつかのキャラクターを設定してみた。キミは、いったいどんなヒトなのか？　まずはお試しを。



ハイ Yes　イイエ No

ファミコンをやらない日は、ナイ。



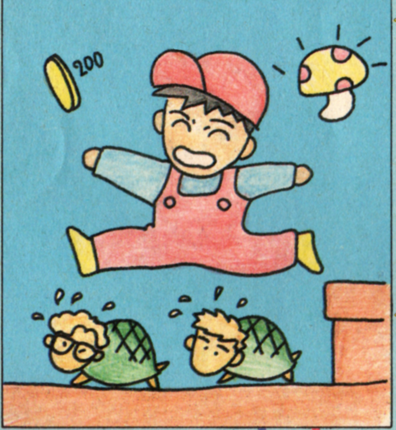
ハイ Yes　イイエ No

「キン肉マンマッスルタッグマッチ」攻略のために、キン肉マンのコミックスを買った。



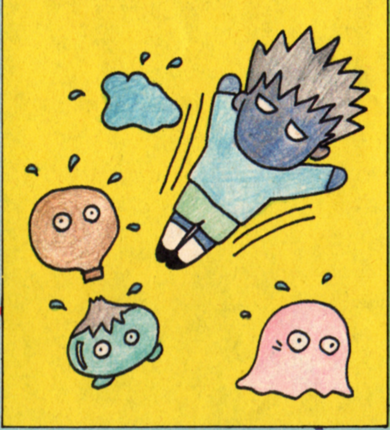
ハイ Yes　イイエ No

ファミコンの実力、クラスでも3番目くらいまでには入ると思うんだ。

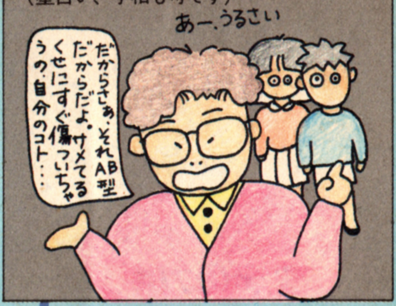


ハイ Yes　イイエ No

気がつくと、「ボンバーマン」でウサばらしをしている自分がいる。

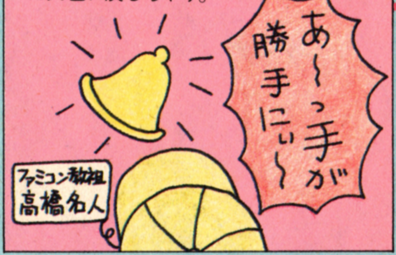


血液型による性格分類法を熟知している。（星占い、手相も可です）



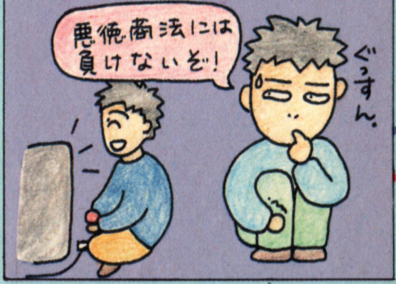
ハイ Yes　イイエ No

連射がクセになってるので、「ツインビー」のベルをせっかく白に変えても、つい、また黄色に戻しちゃう。



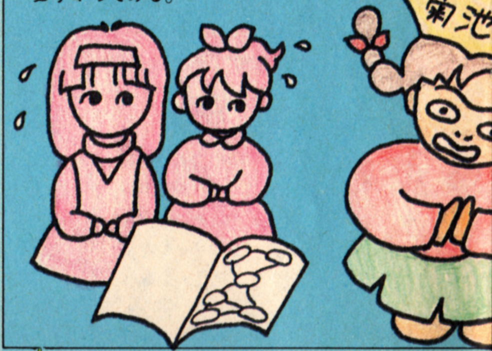
ハイ Yes　イイエ No

ガマンできずに、ソフト抱き合わせの本体を買ってしまった過去を持っている。



ハイ Yes　イイエ No

雑誌とかにYes No クイズが載ってると必ずやってみる。



イイエ No

「スーパーマリオブラザーズ」でワープするのは邪道である。必ず1面1面をクリアしていかないと気がすみましぇん。

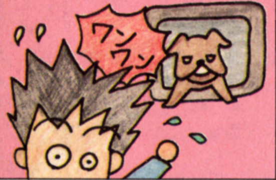


Yes
No

幸せの遅れる森田健作タイプ

おおっ、健気。体育の時間に、準備運動をやたら一所懸命にやっちゃうタイプなんじゃない？ 座右の銘は正義・友情。(旅行に行ったお土産に"根性・草津温泉"なんて書いてある置き物を、よもや買って来ないだろーなっ!?) まっ、正直者はバカを見る世の中で、常にガッツで人生に立ち向かう姿勢は評価できます。キミには、合体したウィンビー君を盾にして自分だけ助かるなんて卑劣なコトはゼッタイできないもんね。でも大丈夫、遅咲きの花にもいつか幸せはやって来る。森田健作だって婚約したじゃん。ね、終わり良ければすべて良し、ナノヨ。

「オバQワンワンパニック」で面クリの窓を開けると、いきなり犬が出てくることがヒジョーに多いと思う。



Yes
No

なんとなく楽しいおニャン子タイプ

ひと言で言えば、要領のいいアナタ。新作ソフトが手に入ったら、まず『ファミコン必勝本』を拾い読み。(熟読しないのがコツ)、友だちからの情報も仕入れてから、おもむろにスイッチ・オン。(そんなタイソウなもんじゃないってーの) どーしたら効率良くハイスコアを出せるかを瞬間的に察知する能力を持っているのだが、それを実行できるかはまた別問題。とにかく毎日をキャピキャピ楽しく暮らしています。で、中には河合その子チャンや新田恵利チャンや国生さゆりちゃんみたいなふだん着スターが生まれちゃう。もちろん"楽あれば苦あり"なんてコトは申しません。シアワセに慣れちゃわないように、楽しんでね。

ソフトはたくさん持ってるけど、考えてみると「スーパーマリオ」も「ポートピア」も「ツインビー」も「じゃじゃ丸くん」も「バイナリィランド」もなかった！



Yes
No

運に見放された松島トモ子タイプ

キミには多分な〜んの責任もない、ハズだ。それなのにああそれなのにそれなのに、どうしてトロッコは現われないのか。なんで扉は見つからないのか。(じゃじゃ丸くんとボンバーマンね) ウラには複雑なプログラムが隠されているにせよ、そんなのトーシロのわてらにはわかりまへんもんね。ライオンに襲われた松島トモ子が、またまたヒョウに咬まれたのはグーゼンか、はたまた警告か。また、襲撃にめげずに「動物は好きですから」と決意(!?)を語るトモ子さんの大人物さは、やはり見習うべきであります。

モテると思ったらブ○ばっか火野正平タイプ

今日こそ「グーニーズ」を買うゾっとお店に行けばトーゼン売り切れ。フツーの人はあきらめて帰るんだけど、キミには山と積まれている一昔前のソフトが「どうか私を買ってやっておくれ」と流し目を送る、じゃなかった涙ながらに訴えてるように思えてしょーがないワケだ。んで、友だちにバカにされたりしても、やってみればどんなゲームだって可愛いしさっ。火野正平の愛人ご一同も、「いい人だったワ」と言ってるし、似たもの同士でヨイんでないの!?

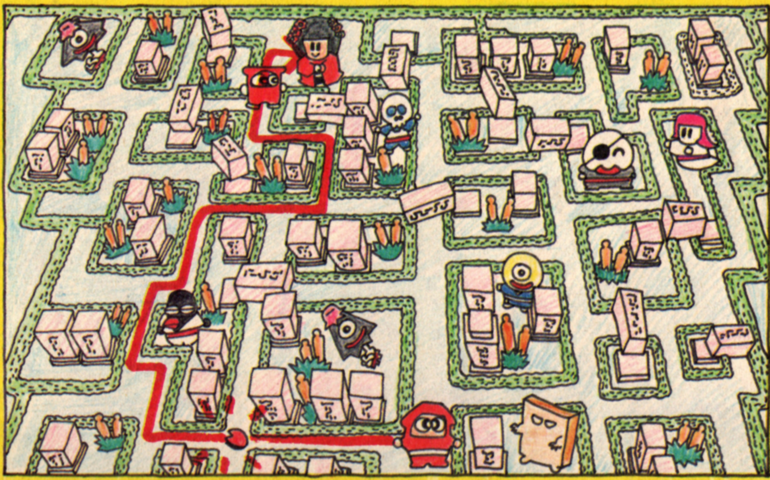
✖究極のペーパーゲーム✖答え「忍者じゃじゃ丸くん編」

WORLD 1

問1 ヘドボン
問2 花びら (WORLD 2への KEY)
問3 バクダン
問4 火の玉

WORLD 2

WORLD 3への KEY は"小丸"でした。(姫のそばで、ジャマしているから)



WORLD 3





Illustration/HARUKI IZUMI

激突 ファミコン座談会!!

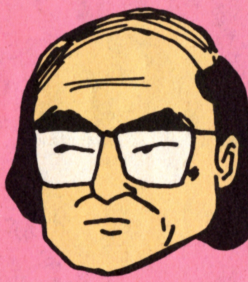
遂にファミコン正規軍とファミコン反乱軍が激突! 正規軍代表は、ワンポイント英会話のオエッキーさん、聖飢松のデーモン小暮(こぐれではない)、大リーグ通のデスネー長嶋、アンタノヨ猪木、そしてフツーの小学生ショーネン小林!! 反乱軍は、コレダーケ竹村、説教臭いアーヌス・チャン、某国首相ロン・ヤス、謎のおばさんザーマス下川、そしてバーカ鶴田!! とうとう真の決着の時が来た!!

"5対5イリミネーション・マッチ!!"





第1ラウンド☆



「だいた〜いやね〜」

試合開始のゴングと同時に、挨拶しようとしていたオエッキーさんにコレダーケ竹村が襲いかかる。

「ファミコン、ファミコンゆーてもやねー、あんなもんコンピュータと言えますかいな」

先制パンチをくらったオエッキーさんは、得意のハバナイスデー固めが出ない。危ない危ない!

ダウン寸前でデーモン小暮にタッチ! いきなりコレダーケの髪をつかんで引きずり回す。

「俺様は10万22歳。貴様のような青二才にファミコンの深さがわかるはずあるまいっ!! 俺様達の曲『悪魔組曲・作品666番二短調』を聴かせて呉れるわ!」

♪ガッガッガッガ………。

9分10秒。コレダーケたまらずギブ・アップ。退場。

第2ラウンド☆



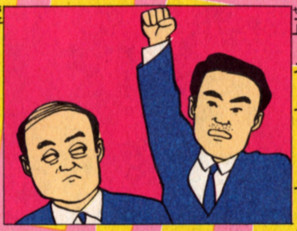
反ファミコン軍、アーヌス・チャン登場。

「ニホンの子供、幸福ヨ。アフリカの子供達、遊べないヨ。食べるコト、生きてくコトだけで精一杯。ニホンの子供達の幸福、少し分けてあげたいヨ」

涙を流し始めるアーヌス。やや疲労気味の小暮も、思わずもらい泣き。

そのすきにアーヌス、小暮をフォール。15分47秒、小暮退場。

第3ラウンド☆



ファミコン正規軍、デスネー長嶋さっそうと登場。

「ソーッ…っですねー! ま、ひとつのオデジタル・フィーリング、ですか、ヒジョーにこのォ、クリーンな、ま、ひとつのエンタティメント、なんですねー、うんうん」

アーヌスの人間味や論理性は、この人には全く通じない。たまらず、ロン・ヤスにタッチ!!

「ファミコンはともかく、キミの背広はダーバンかね? コートはサンヨー? つるしはやめた方がいいね

S.5



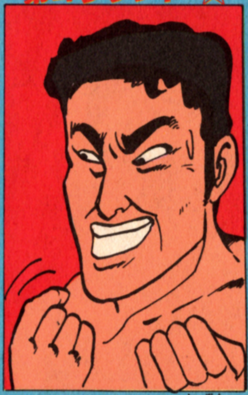
ー。ウン、やっぱり背広は英國屋でね、仕立てないと…」

「ソーッ…ですからー、とってもエンジョイなファミコンをですねー、ベースボールにおける、いわゆるエキサイティングの……」

お～っとォ!! ワケのわからん同士、もんどりうって場外に転落!

17分54秒。デスネー長嶋、ロン・ヤス、両者リングアウトで退場。

第4ラウンド☆



反ファミコン軍、遂に大将ザーマス下川、フツーのおばさんの登場!

迎えうつ正規軍はアンタノヨ猪木!

「タクではね、家族みんなファミコンはやらない主義ですの。ホーント視力は低下しますしね、なによりファミコンやってると、バカになってしまいますのでございますですよ」

品よくふるまおうとして、つい語尾がもつれてしまうザーマス下川。

「っなんだバカヤローコノヤロー、かかってこい!! バカヤローコノヤロー、ダーッ!!」

さかんに場内にアピールする猪木。

「まっ! お品の悪い…でも、なんだかたくましくてステキ♡ 猪木サンのファンになっちゃいそーよ!」

おっとォ! けっこう面食いな猪木、この攻撃にはたまらない! カウントが入る! ワン、ツー…!

すかさずオエッキーさんが助けに入る。そこにザーマスのカウンター気味のラリアート! 猪木、オエッキーをダブル・フォール!!

24分55秒、猪木、オエッキー退場。

第5ラウンド☆



遂に正規軍は、たんなる小学生、ショーネン小林だけになってしまった! 反乱軍は、アーヌス、ザーマス、そしてまだ1度もリングで戦ってないバーカ鶴田。1対3、正規軍絶対絶命のピンチ!!

「ウォーーーーッ」

リングの外で、バーカ鶴田がすっとぼけた鶴田コールをくり返す。シラける会場。

アーヌスとザーマスはリング内で待ちかまえる。なかなか戦おうとしないショーネン小林。

「と、とけた! …でも、2時間もかかっちゃった…」

なんと『ポートピア連続殺人事件』をやってたのだ!! し、しかも、裏ワザも必勝法もなく、ただただ明晰な頭脳と推理力を要求される、地獄の超難解ゲーム『ポートピア連続殺人事件』を、たった2時間で解いてしまうとは!! そして、それでも満足しないとは!! とは!! とは!! とは!!

あっけにとられたアーヌスとザーマスはダウン! バーカ鶴田は、意味がわからず、ただコールを続けている。レフリーの10カウントが入る。ワン、ツー、スリー………。

カーンカーン!! 遂にゴング!!

2時間5分3秒。ショーネン小林のひとり残り。正規軍、大逆転勝利。

それにしても、いったいどこが座談会だったのだろうか?

熱血感動ロマン巨編

ファミコン一直線

③試練のハマチ男マッスルタッグ

●前号までのあらすじ　ファミコンを買ってもらえない、あわれな少年真理男、その裏には、恐るべき父親の秘密が隠されていた。（その秘密は「ファミコン必勝本創刊号」P80のどこかにある!!）謎の父親と真理男。そして真理男を助ける心優しいファミコンマン、豪華キャストの活躍で、一気に盛り上がる物語。いよいよ戦いの始まりか!?

「ガキの遊びだよ、ガキの。あんなの必死で探し回るヤツの、気がしれねーよッ。あ、兄サン、コハダ握って」

「ったくなあ。いい若エ衆が、くだらねェゲームに夢中になってるなんざ、みっともねえったらねーぜ！　日本男子も落ちたものよのう。あ、オレは赤貝ね」

ファミコンを買うために、寿司屋の見習いとして働いていた真理男は、カウンターに座ったその男達の話を、じっと聞いていた。

（ゆ、ゆるせん…！）



が、ひとりはストライプのスーツに黒いシャツ。白いネクタイ。ひとりはこんな顔。

頭にはきても、何となく、許したくなってしまうふたり組だった。

「スーパーマリオだあ？　ンなモンわきゃねえよ。ガキでもできんだからよォ」

「ゆ、許さあんッ!!」

遂に真理男が叫ぶ。

「なんじゃあ？」

ヤー公が振り向く。

「て、てめー達ァ人間じゃねェ！」

真理男の言葉にたじろぐヤー公。

「ど、どーしてわかった…!?」

みるみるふたりの姿が、変わる。

「バレちまったからには仕方ねェ。死んでもらうぜっ！」

ゲッ、ハマチ男とイクラ男爵だ！

「おまえ達！　そんなにファミコンをコケにするなら、僕と勝負しろ!!」

グフッグフッグフッ。不気味に笑うハマチ男とイクラ男爵。

「もし、オレ達が勝ったら、貴様、いったいどうする…！」

「ぐっ……。

そ、その時は…

その時は…」



「その時は？」

「あ、あやまる」

「よかろう」

ハマチ男もイクラ男爵も、さすがに寿司ネタだけあって、あっさりしてる。

ガガガ〜〜ン!!

「て、てめえッ！　キン肉マンをとりやがったな」

「おまえ達こそ、フライング・ボディ・アタックばっかできたないぞ！　ロープから離れろ！」

キック！　パンチ！　ラリアート！　バックを取って、バックドロップ……と思ったら、〝前へならえ〟になっちまった。

「ゆ、指が動かん……！」

激しく攻撃をしかけたため、真理男の指がケイレンする。相手はハマチ男とイクラ男爵。うまいタッチ・プレーで、力を温存してる。

「だ、だめだっ！　もうこれ以上動かないっ！　ファミコンマン！　助けてくれえ!!」

「え〜と…アナゴと、イカ、うん、握りでね。それから、ネギトロ巻き…手巻きで頼むよ！　あ、シマアジもうまそーだねー」

どさくさにまぎれてファミコンマンは、寿司をつまんでる。

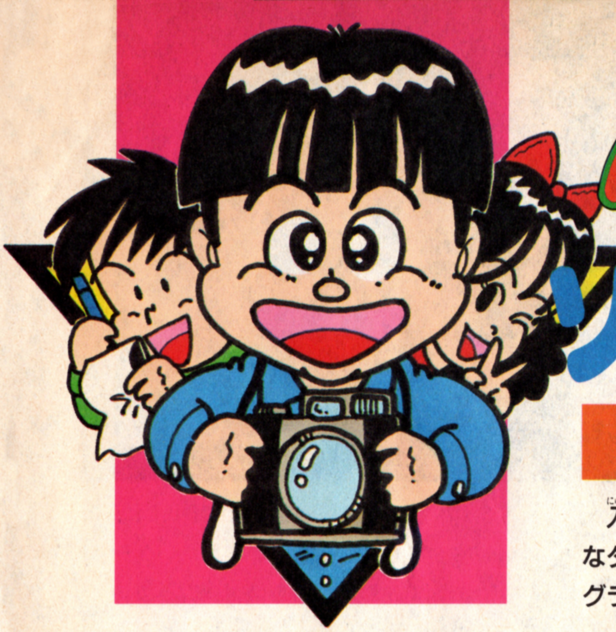
「も、もうホントにだめだ〜っ！」

真理男の悲痛な叫びがあがる。

ーつづくー



Illustration／KAZUYA TAKEUCHI



バグボーイ探偵団 ソフトハウス探訪 第3回

タイトーの巻

入団の申し込み殺到のバグボーイ探偵団。今月は、アーケードゲームで有名なタイトーを訪門した。かねて用意の質問を手裏剣のように浴びせた探偵団。グラフィック最高と評判の「影の伝説」を中心に、今月も探偵調書大公開！



〝影の伝説〟の㊙資料に思わず身をのりだす探偵団

㊙「影の伝説」開発秘話

ゲーセン版「影の伝説」とファミコン版のグラフィックが全然変わってないみたい。苦労した話なんか聞かせて欲しいな。

実はね、ゲーセン版の「影の伝説」を開発する段階で、将来ファミコンソフトに移植することを考えていたんだ。だからファミコン版への移植は、他のゲーセン版ゲームに比べればわりとスムーズに進んだって言えるね。それからこの「影の伝説」は、256K＋128KのIC（ちょっと難しいかな？）を使っているだけでなくプラスα の秘密があるんだ。だからグラフィックがきれいなだけでなく、キャラクターのスピードが速くて動きもなめらかになっているんだ。

あとは、ゲームをよりリアルにするためにキャラクター作りにとても苦労したね。影（「影の伝説」のマイキャラ）をはじめとする登場キャラクターは、みんな人間の形に忠実なんだ（7等身ぐらいかな？）。今までのマリオやボンバーマン（3等身ぐらいだよね）に比べればずっとスマートになってるんだ。だから影やその他のキャラクターもあまり〝カワイー〟って感じじゃない。ただその分ずっとカッコイイと思うしゲームとしての迫力も増してると思うよ。

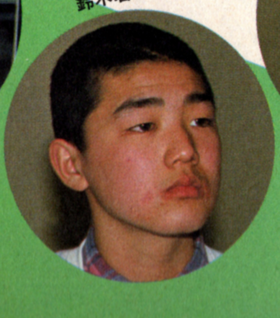
忍びの者、その名は影！

「影の伝説」なんていう日本語のタイトルって珍しいけど、タイトルってどうやって決めるのですか？

ゲームのタイトルの決めかたというのは、特に決まっているわけじゃないけど、「影の伝説」の場合は、このゲームを開発した企画マンが名付けたんだ。彼は、忍者の登場するゲームだから日本調のカッコイイ名前を付けようと思ったわけ。忍者というのは事件の表に



大島君



鈴木君



山田君

今月のバグボーイ探偵団は、横浜市立鶴見中3年の大島英俊君・鈴木義行君・山田和行君の3人です。

出る存在じゃないし、いつの時代でも闇のヒーローだったんだ。まあそんな感じで主人公の名前が「影」に決まってね。あとはいろいろな組み合わせを考えたんだ。「影の忍者」とか「伊賀の影」とかね。それで結局「影の伝説」に落ち着いたというわけなんだ。

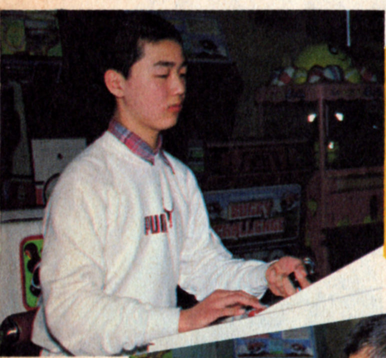
タイトーのアドベンチャーゲームやってみたいな

最近ファミコンでもアドベンチャーゲームやRPGがウケているけどタイトーからも発売するんですか?

業務用のゲームメーカーというとそれがなかなか難しいんだよね。街のゲームセンターでは、やっぱり短時間で遊べるシューティングゲームとかアクションゲームがメインだよね。だけどここまでアドベンチャーゲームやRPGに人気がでてきている時代だから当然考えてはいますよ。ディスクシステムはとても優秀な機械だし、いままでのROMカセットにより多くの情報をプログラムする技術も進んでいるしね。どちらにしても私たちが作りたいゲームそしてみんなが欲しいゲームっていうのは、おもしろくてあきないゲームだと思うんだ。一言で言えば奥が深いゲームっていうのかな。だからタイトーはこれからもゲームのジャンルにとらわれず"奥が深いゲーム"をどんどん作っていきたいと思ってるんだ。



"影の伝説"の試作ROMでゲームをする探偵団。グラフィックの良さにびっくり!

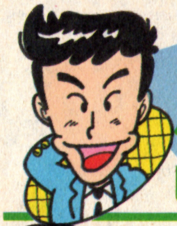




探偵団の任務を忘れ、アーケードゲームに熱中する鈴木君と山田君。



ゴルフゲームを前にあいた口がふさがらない大島君。



バグボーイ探偵団 ヒラ坊のぬれててもカンソー記



はっきり言って、タイトーのファミコンにはあまり期待していませんでした(タイトーさんごめんなさい)。ところが"影の伝説"のタイトル文字を見て感動してしまいました。キャラクターがとてもきれいで、画面がすごく凝っていて最高です。ただBGMは少しもの足りない気がしました。タイトーはファミコンでは今ひとつあたらなかったと思うけど、この"影の伝説"はアーケードで売れたゲームでもあるし絶対に売れると思います。

タイトーの今後の計画を聞けなかったのは残念だけど、ディスクシステムへの進出は検討しているということなので安心しました。

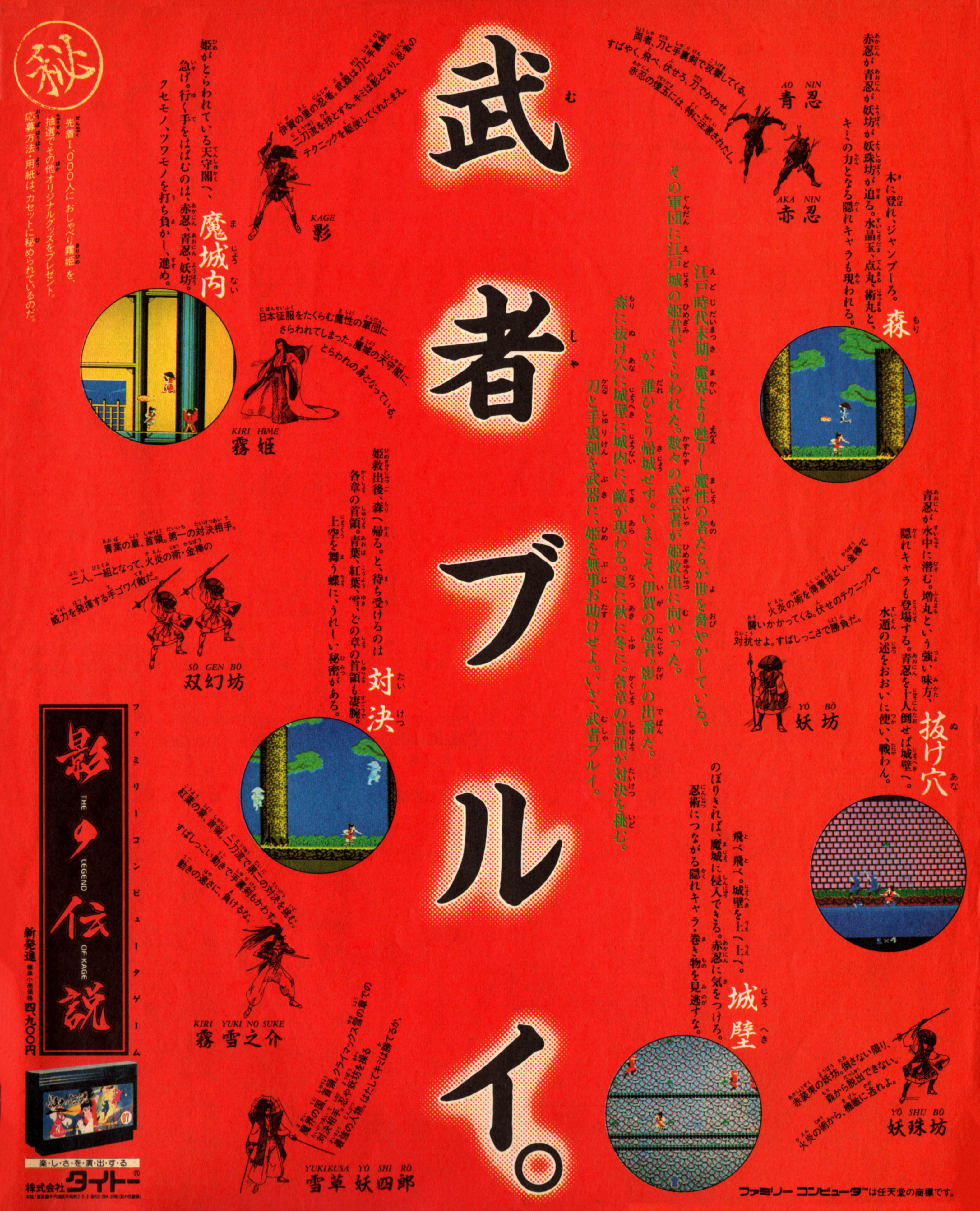
隠れキャラは、あまり好きではないという発言はとても良かったと思う。僕もまったく同感です。

今後のタイトーに期待をしています。がんばって下さい。



今月のバグボーイ探偵団のメンバーは、気合十分、専門知識も十分といった感じだったね。「256のIC」「グラフィックとBGMのバランス」てな風にタイトーの加藤さんとヤリ合っちゃって頼もしく見えてしまいました。Hソフト「マカダム」の話から、オトナと子供、プロとアマの垣根を超えたマジメなコンピュータゲーム論にいたるまでゲームのことで話が尽きない一日でした。探偵団のみなさん少年の輝きをいつまでも!

編集部では、バグボーイ探偵団のメンバーを大募集しています。バグボーイ探偵団のメンバーになりたい君は、自分のPRをハガキに書いて編集部バグボーイ探偵団まで送って下さい。
バグボーイ探偵団、次回は"タッグチームプロレス"のナムコを予定しています。

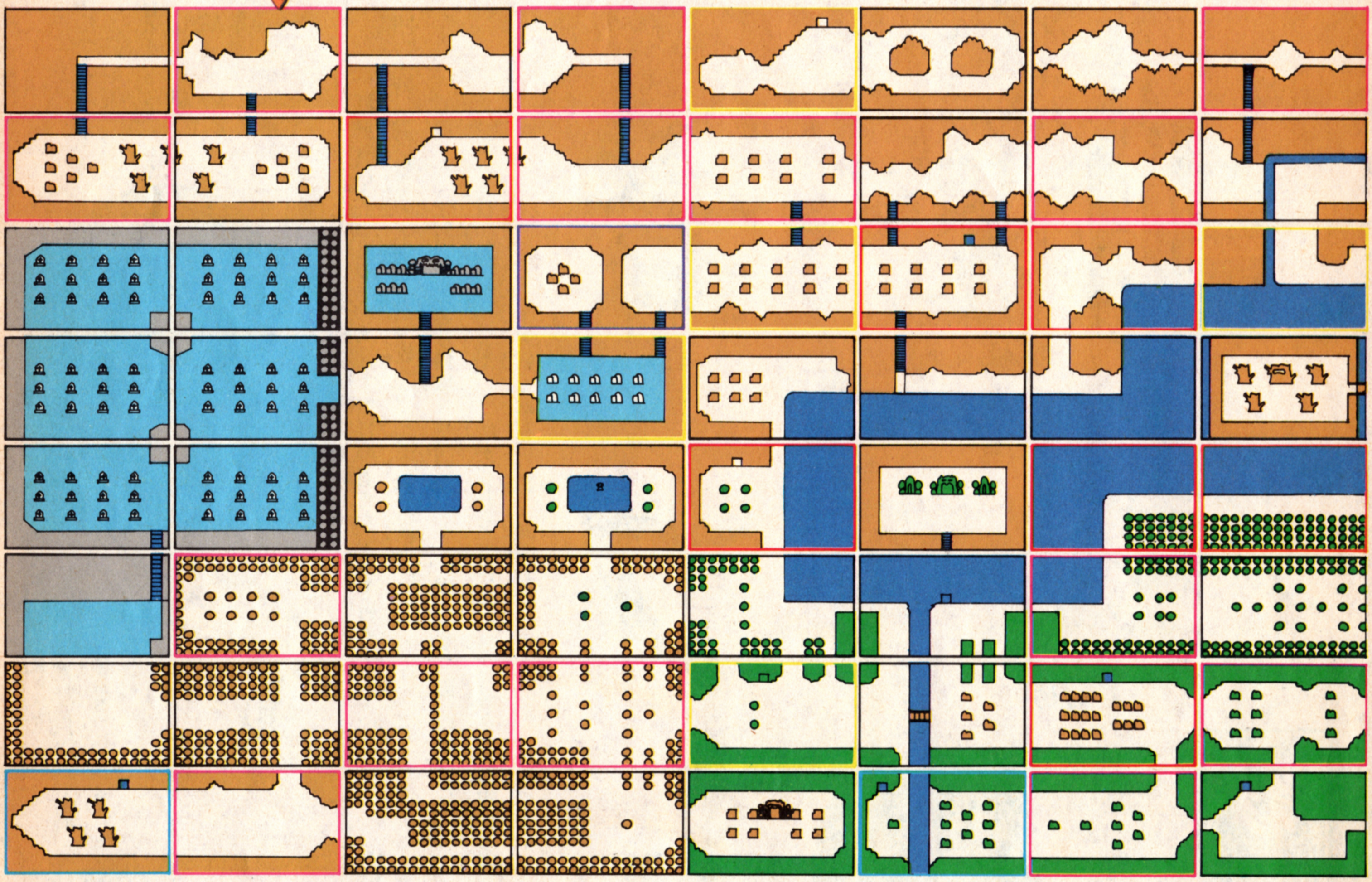


武者ブルイ。
江戸時代末期。魔界より甦りし魔性の者たちが世を脅やかしている。その軍団に江戸城の姫君がさらわれた。数々の武芸者が姫救出に向かった。が、誰ひとり帰城せず。いまこそ、伊賀の忍者"影"の出番だ。森に抜け穴に城壁に城内に、敵が現わる。夏に秋に冬に。各章の首領が対決を挑む。刀と手裏剣を武器に、姫を無事お助けせよ。いざ、武者ブルイ。
㊙
先着1,000人に"おしゃべり霧姫"を、抽選でその他オリジナルグッズをプレゼント。応募方法・用紙は、カセットに秘められているのだ。
魔城内
姫がとらわれている天守閣へ、急げ。行く手をはばむのは、赤忍、青忍、妖坊。クセモノ、ツワモノを打ち負かし、進め。
伊賀の里の忍者。武器は刀と手裏剣。二刀流を技とする。キミは影となり、忍者のテクニックを駆使してくれたまえ。
KAGE
影
日本征服をたくらむ魔性の軍団にさらわれてしまった。魔城の天守閣に、とらわれの身となっている。
KIRI HIME
霧姫
両者、刀と手裏剣で攻撃してくる。すばやく、飛べ、伏せろ、刀でかわせ。赤忍の煙玉には、特に注意されたし。
AO NIN
青忍
AKA NIN
赤忍
森
赤忍が青忍が妖坊が妖珠坊が迫る。木に登れ、ジャンプしろ。水晶玉、点丸、術丸と、キミの力となる隠れキャラも現われる。
対決
姫救出後、森へ帰る。と、待ち受けるのは各章の首領。青葉、紅葉、雪、どの章の首領も凄腕。上空を舞う蝶に、うれしい秘密がある。
青葉の章、首領。第一の対決相手。二人、一組となって、火炎の術・金棒の威力を発揮する手ゴワイ敵だ。
SŌ GEN BŌ
双幻坊
抜け穴
青忍が水中に潜む。増丸という強い味方、隠れキャラも登場する。青忍を十人倒せば城壁へ。水遁の述をおおいに使い、戦わん。
火炎の術を得意技とし、金棒で襲いかかってくる。伏せのテクニックで対抗せよ。すばしっこさで勝負だ。
YŌ BŌ
妖坊
城壁
飛べ飛べ。城壁を上へ上へ。のぼりきれば、魔城に侵入できる。赤忍に気をつけろ。忍術につながる隠れキャラ・巻き物を見逃すな。
紅葉の章、首領。二刀流で第二の対決を挑む。すばしっこい動きで手裏剣もかわす。動きの速さに、負けるな。
KIRI YUKI NO SUKE
霧雪之介
魔界の国、首領。クライマックス雪の章での対決相手。忍や妖坊を操る最強の人物。はたしてキミは勝てるか。
YUKIKUSA YŌ SHI RŌ
雪草 妖四郎
赤装束の妖坊。倒さない限り、森から脱出できない。火炎の術から、機敏に逃れよ。
YŌ SHU BŌ
妖珠坊
ファミリーコンピュータゲーム
影の伝説
THE LEGEND OF KAGE
新発進
標準小売価格
四、九〇〇円
楽・し・さ・を・演・出・す・る
株式会社タイトー®
本社/東京都千代田区平河町2-5-3 ☎03-264-3590(影の伝説係)
ファミリーコンピュータ™は任天堂の商標です。

THE HYRULE FANTASY ゼルダの伝説™

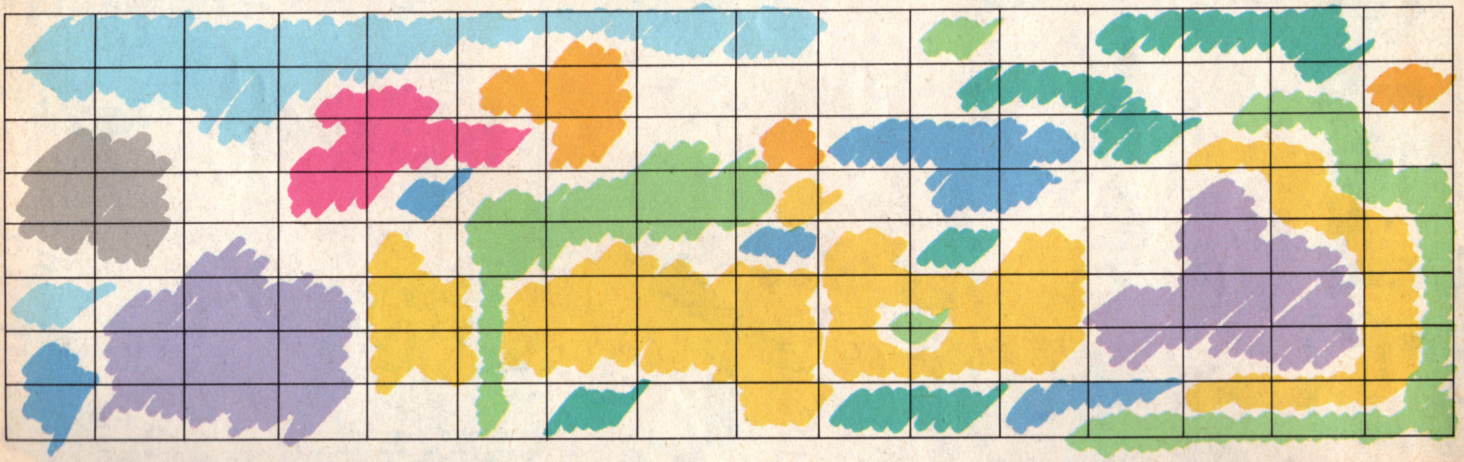
攻略スポット徹底データ

はじめから見えている洞窟はほんの1部分だ。秘密はほかに
んと隠されている。マークした地域は徹底的にあばくのだ！



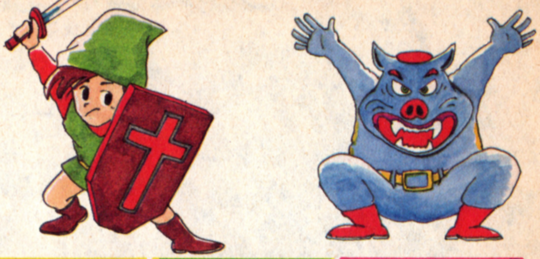
敵キャラ出現地帯

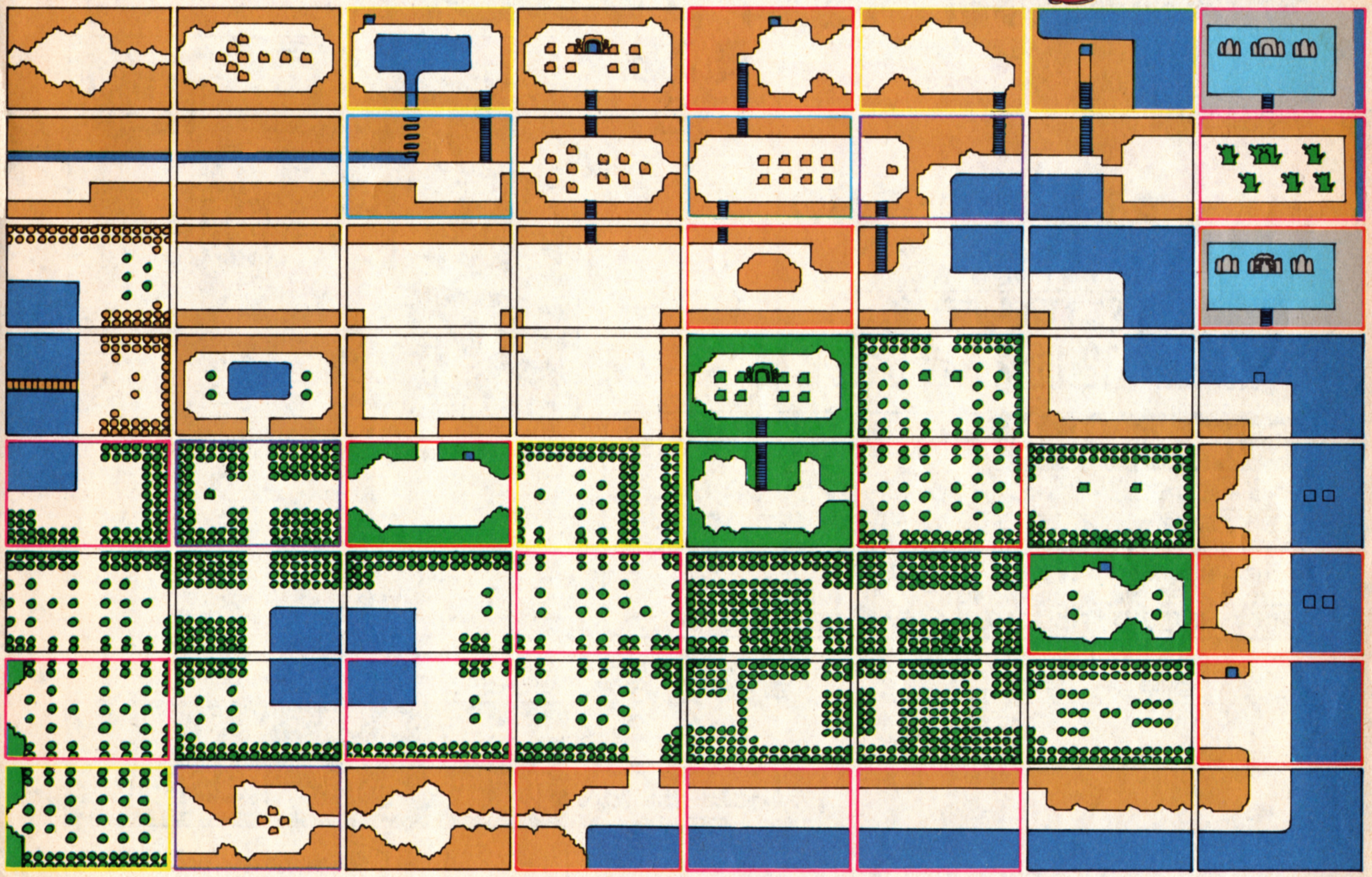
敵の勢力範囲を把握しておくと便利だ。たとえばバクダンを手に入れたいと思えば、モリブリンのいる森をめざす、ルビーがほしければリーバーかテクタイトと戦う、てな戦略をたてるのだ。



タ

とう





- ライネル
- ギーニ
- モリブリン
- リーバー
- オクタロック
- ゾーラ
- テクタイト
- ピーハット
- アモス

商人	扉を閉ざしている商人のところにはお得なねうちもんもあったりするからぜひ見つけておこう。4パターンあるからね。
助言	道に迷ったり先へ進めなくなることがあるかもしれない。そんなときのために物知りのジイサンやバアサンにいろんなことを聞いておくんだ。
宝物	戦いに必要な武器やアイテムは、商人のところでは買えないものがある。ジイサンにもらったり、自分で見つけ出したりするのだ。

ハートの水筒	命の水とハートの水筒のどちらか好きなほうをやるっていうんだが、もちろんハートの水筒をもらうきゃないぜ。5カ所あるぞ。
ワープ	地上に4カ所出入口がある。どれか1つにはいると他の3カ所へ通じる入口が開いている。それぞれの行先をしっかり憶えておくと便利だ。
？	残念ながら何があるか、秘密。2種類のジイサンとヘンなモリブリンがいるんだが……。 あとはあけてのおたのしみ！

ファミリー コンピュータ™
なんてったってアイ・ツー

大阪・東京を結ぶファミコン激安店

買います

●不用になった・在庫の
ファミコン・関連商品（その他なんでも）を
現金で買い取ります。
詳しくは大阪06-632-0012へ☎下さい。

買い取り方法

ファミコン本体、ロボット、ジョイスティック、ファミリーベーシック、カセット（5本以上まとめて）、本 その他ナンデモ
を宅急便か郵便小包でお送りください。
価格査定に時間がかかりますので、1週間後にお電話ください。価格がOKならば、即現金を送ります。御不満の場合は品物を着払で返送いたします。

最新人気ソフト！



●スカイデストロイヤー…¥4,500	●忍者はっとり君……¥4,900	●ディグダグII………¥4,500
●パックランド………¥4,500	●ツインビー(2人同時プレー) ¥4,900	●マイティ・ボンジャック‥¥5,000
●忍者ジャジャ丸くん…¥4,900	●ロット・ロット………¥5,000	●バルトロン…………¥4,900
●マッハライダー……¥4,900	●ポートピア連続殺人事件‥¥5,500	●ハイドライドスペシャル…¥4,900
●ヘリファイター……¥4,900	●テグザー…………¥5,500	●ゲゲゲの鬼太郎妖怪大魔境 ¥4,900
●パチコン…………¥4,900	●ボコスカウォーズ…¥5,500	●ビーウィング…………未定
●オバケのQ太郎ワンワンパニック ¥4,900	●ソンソン…………¥4,900	●グラディウス…………未定
●いっき……………¥4,900	●グーニーズ………¥4,900	●ピットストップII………未定
●1942……………¥4,900	●ゼルダの伝説……¥2,600	●魔界村………………未定
●スペランカー………¥4,900	●謎の村雨城………¥2,600	●ザ・キャッスル……¥4,900
●ボンバーマン………¥4,900	●マグマックス………¥4,900	●影の伝説……………未定
●マクロス……………¥4,900	●サーカスチャーリー…¥4,900	
●バイナリーランド…¥4,900	●ジャイロダイン……¥4,900	

表記価格は定価です。

ファミコン・ネットワーク ◆F.C店（フランチャイジー）募集中！

アイ・ツー ファミコン・リサイクル・ネットワークに参加しませんか？
ただ今、全国をネットするフランチャイジー募集中／小資本で開業できるシステムです。（ファミコン取次システムだけなら50万円以下でOK／）ノウハウとサポートは本部が責任をもって、ご指導いたしますので安心できるシステムです。
現在、パソコンショップ・家電店・玩具店・書店をされておられるなら、お店の活性化はマチガイナシ ▶F・C推進本部 06(633)7113まで

キリトリセン

◎ 申し込み書 ◎

住所	〒		
氏名		電話 ( ) −	年令 才
商品名		金額	
合計金額 ¥			

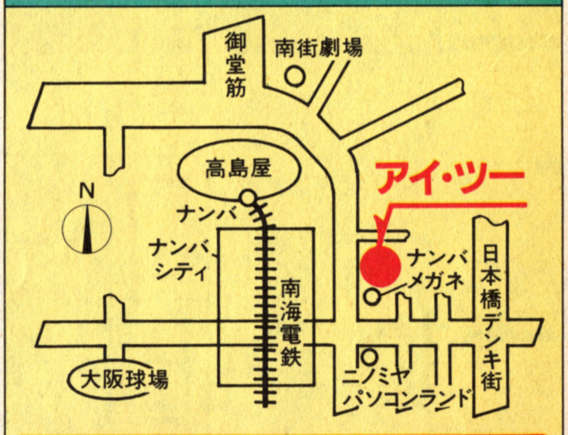
キリトリセン

申し込み方法

※一部、売り切れの節はかわりのソフトでお願いします。
申し込み用紙に記入して、商品代金と送料1,000円を現金書留封筒に入れて、ご注文ください。
●必ず、お電話でご注文下さい。

大阪本社

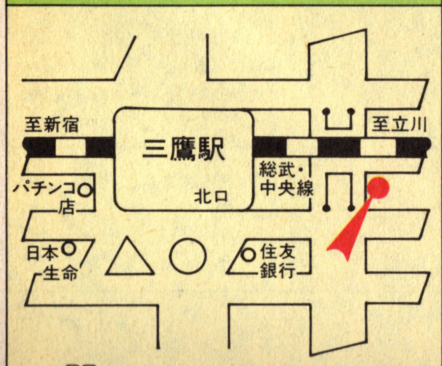
■営業時間 AM11:00〜PM8:00
☎06-632-0012(代)



通販 買い取り ▶大阪本社だけが窓口になっております。

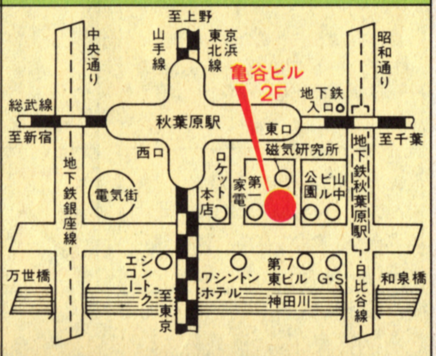
三鷹店 F.C

（三鷹駅北口より2分）〒181 東京都三鷹市上連雀1-2-5
☎東京0422-56-1441



東京店

●営業時間 AM10:00〜PM8:00
☎東京03-258-3539(代)



東京店／〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-17 亀谷ビル2F

Information & Interface
株式会社アイ・ツー
年中無休
〒542 大阪市南区難波千日前15番18号

★すぐに遊べて覚えられる！

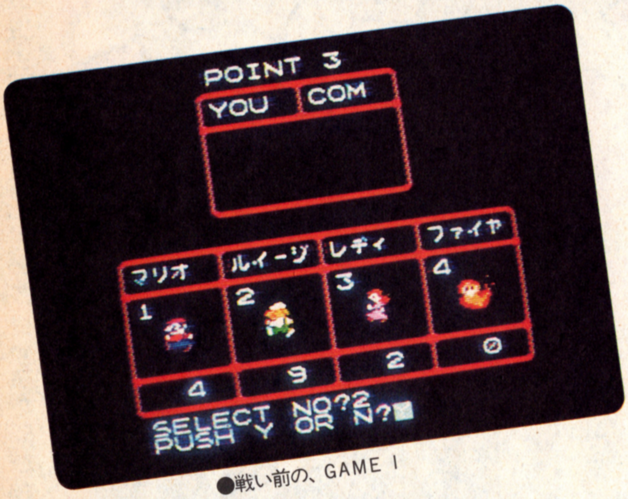
ファミリーベーシック

スーパープログラミングノート



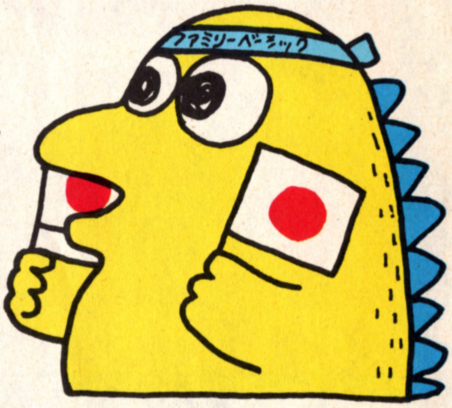
最近はゲームの種類が増えすぎて何を買っていいのかわからない、というのが正直なところ。なにせ、僕がファミコンを買ったころは、カセットも1ヵ月に1本位しか出なかったし、値段も3,500円！ だったんだ。トーゼン出たやつは全部買っていたし、友だちが集まったときは、テニスやベースボールで勝ちぬき戦なんかやっていたんだよね。ファミコン自体も古いから、コントローラのボタンが四角い（今のは丸い）やつなんだぜ。というわけで、今月もがんばって入力してみよう。

戦え!マリオ、レディを守れ!!



●戦い前の、GAME I

今月号からファミリーベーシックのページが大幅に減ってしまったのだ。このページを楽しみにしていた読者なんて数少ないかもしれないけど、ちょっと残念だね。そこで今月号からBASICの使い方をやめて、ゲームプログラムを2本載せることにした。BASICの使い方をやるよりも、ゲームで遊んだ方がおもしろいもんね!





誰を選ぶおもしろゲーム

キミは、マリオ、ルイージ、レディ、ファイアをひきつれてひたすら前進している。今のところ全員ぶじのようだが、これからは何が起こるかわからない。今までぶじだったのは運がよかったのだ。

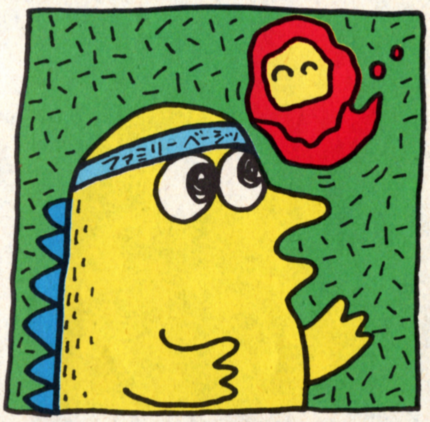
さらに前進をつづけていくと、ついに敵に出会った。敵はこちらと全く同じメンバーだ。キミは、自分の仲間を1人ずつ選んで敵と戦わなくてはならない。もちろん、敵も、1人ずつキャラクタを選んでくるから、条件は同じだ。

キャラクタ同志の戦いは勝敗が決まっていて、次の勝敗表のようになっている。

	マリオ	ルイージ	レディ	ファイヤ
マリオ	△	○	○	×
ルイージ	×	△	○	×
レディ	×	×	△	○
ファイヤ	○	○	×	△

▲GAME I 勝敗表

同じキャラクタ同志では、もちろん引き分けになるし、完全無敵というキャラクタはない。つまり、相手の出方を見てこちらのキャラクタを決めればかなりの割合で勝つことができるわけだ。



キミのキャラクタが相手のキャラクタに勝つことができると、ポイントが1つ増える。お互いにキャラクタを全部使いはたすと、キミの成績が、勝率で表示される。もちろん、勝率が高いほどキミの腕がいい、ということだ。



このゲームの遊び方は

さて、ゲームの遊び方なんだけど、プログラムを実行すると各キャラクタの残りの数が表示される。そうしたらキャラクタ1～4〔マリオ～ファイア〕の中からひとつを選んでくれ。残りの数がゼロのはだめだぞ。

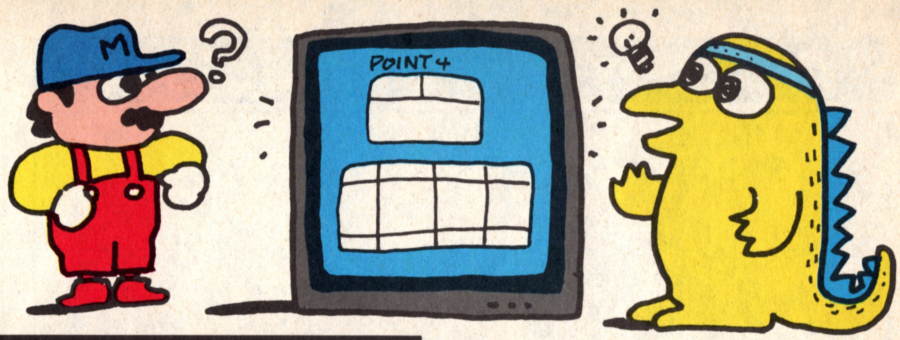
キャラクタを選んだら、リターンキーを押す。すると、これでいいか聞いてくるから、変えたいときはNを押してリターンキーを押す。そのままでいいときは、Y、もしくは何も押さないでリターンキーを押す。これで、キミが選んだキャラクタが敵のキャラクタと戦うわけだ。



入力方法は?

プログラムの入力方法は、いつもと同じ。BG-GRAPHIC、BASICのどちらから入力してもかまわない。BG-GRAPHICのデータは、マニュア

ルと同じ記述方法を取っているから、画面写真を参考にして作ってくれ。
入力した、プログラムや背景をカセットテープに記録するときは、背景から行った方がいいだろう。
さあ、キミもプログラムを入力して、ゲームにトライしようぜ！



GAME 1　プログラム リスト❶

```
10 CLS:CGSET 1,0:SPRITE ON:V                    ①
IEW:B=0
20 DEF MOVE(0)=SPRITE(0,3,1,                    ②
1,0,0)
30 DEF MOVE(1)=SPRITE(0,3,1,
1,0,1)
40 DEF MOVE(2)=SPRITE(1,3,1,
1,0,2)
50 DEF MOVE(3)=SPRTIE(5,3,1,
1,0,3)
60 DEF MOVE(4)=SPRITE(0,7,1,
1,0,0)
70 DEF MOVE(5)=SPRITE(0,7,1,
1,0,1)
80 DEF MOVE(6)=SPRITE(1,7,1,
1,0,2)
85 DEF MOVE(7)=SPRITE(5,7,1,
1,0,3)
90 DEF SPRITE 0,(0,1,0,0,0)=                    ③
CHR$(0)+CHR$(1)+CHR$(2)+CHR$
(3)
100 DEF SPRITE 1,(1,1,0,0,0)
=CHR$(0)+CHR$(1)+CHR$(2)+CHR
$(3)
110 DEF SPRITE 2,(2,1,0,0,0)
=CHR$(28)+CHR$(29)+CHR$(30)+
CHR$(31)
120 DEF SPRITE 3,(3,1,0,0,0)
=CHR$(112)+CHR$(113)+CHR$(11
4)+CHR$(115)
125 DIM Y(3),C(3):PO=0                          ④
130 Y(0)=5:Y(1)=10:Y(2)=3:Y(
3)=2
140 C(0)=5:C(1)=10:C(2)=3:C(
3)=2
145 LOCATE 9,1:PRINT"POINT";                    ⑤
PO
150 FOR I=0 TO 3                                ⑥
160 SPRITE I,I*40+56,144
164 LOCATE I*5+5,19:PRINT "
"
```

■GAME 1　プログラムの説明

①画面、パレットの初期設定

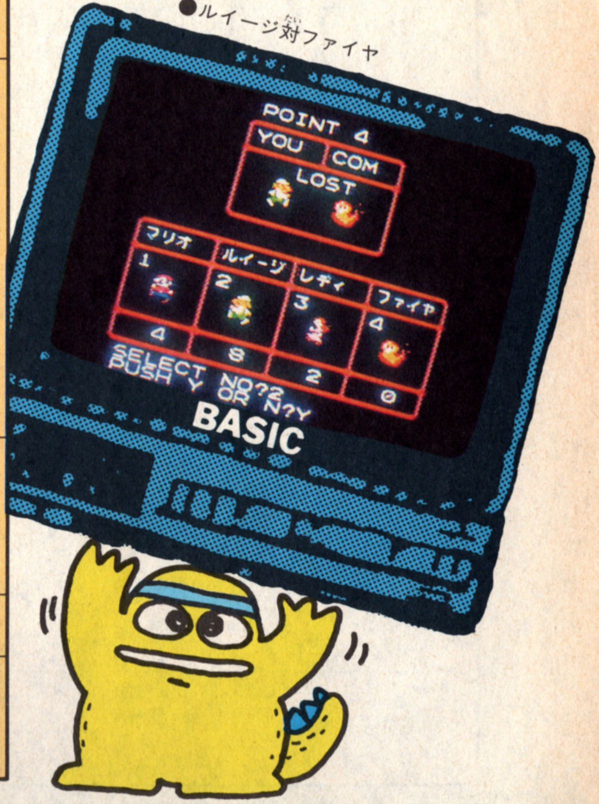
②画面上部表示用のマリオ、ルイージ、レディ、ファイヤの定義

③画面下部サンプル用のマリオ、ルイージ、レディ、ファイヤの定義

④各キャラクタの人数の設定

⑤ポイントの表示

●ルイージ対ファイヤ



GAME 1　プログラムリスト❷

```
165 LOCATE I*5+5, 19:PRINT Y(
I)
170 NEXT                                      ⑥
180 LOCATE 4, 21:INPUT"SELECT
 NO";N0:N0=N0-1:IF N0<0 OR N
0>3 THEN 180                                  ⑦
190 LOCATE 4, 22:INPUT"PUSH Y
 OR N";YE$
200 IF YE$="N" THEN 180                       ⑧
205 Y(N0)=Y(N0)-1:IF Y(N0)<0
 THEN Y(N0)=0:GOTO 180                        ⑨
210 CO=RND(10)
220 IF CO<2 THEN CN=2:GOTO 2
60
230 IF CO<4 THEN CN=3:GOTO 2
60
240 IF CO<7 THEN CN=1:GOTO 2
60
250 IF CO<10 THEN CN=0                        ⑩
260 C(CN)=C(CN)-1:IF C(CN)<0
 THEN C(CN)=0:GOTO 210                        ⑪
270 POSITION N0, 96, 72:MOVE N
0
280 POSITION CN+4, 136, 72:MOV
E CN+4                                        ⑫
290 IF (N0=0 AND CN=1) OR (N
0=0 AND CN=2) OR (N0=1 AND C
N=2) OR (N0=2 AND CN=3) OR (
N0=3 AND CN=0) OR (N0=3 AND
CN=1) THEN PO=PO+1:F=1:GOTO
400                                           ⑬
300 IF (N0=0 AND CN=0) OR (N
0=1 AND CN=1) OR (N0=2 AND C
N=2) OR (N0=3 AND CN=3) OR (
N0=4 AND CN=4) THEN F=2:GOTO
 400                                          ⑭
310 F=0                                       ⑮
400 IF F=2 THEN LOCATE12, 5:P
RINT"TIE"
410 IF F=1 THEN LOCATE12, 5:P
RINT"WIN"
420 IF F=0 THEN LOCATE12, 5:P
RINT"LOST"
430 PAUSE 200:LOCATE 12, 5:PR
INT"     "
440 ERA 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7                ⑯
450 B=B+1:IF B>19 THEN 500
480 GOTO 145                                  ⑰
```

■GAME 1　プログラムの説明

⑥残りの人数の表示

⑦キャラクタの選定用インプット

⑧キャラクタの選定確認用インプット

⑨選んだキャラクタに残りがあるかの判断

⑩敵のキャラクタ選定

⑪キャラクタに残りがあるかの判断

⑫キャラクタの表示

⑬勝ちになっているかの判断

⑭引き分けになっているかの判断

⑮残りの条件の場合は負け

⑯勝敗の表示

⑰キャラクタが全部なくなったかの判断



●ルイージ対ルイージ

GAME 1　プログラムリスト③

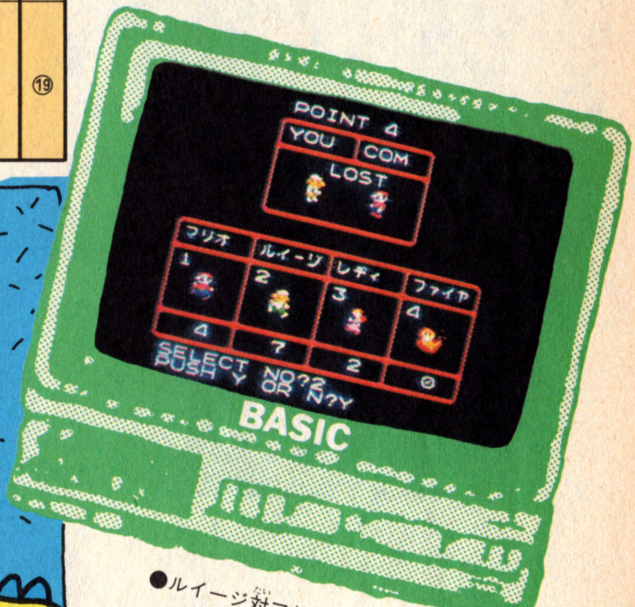
```
500 CLS:SPRITE OFF
510 LOCATE 6,10:PRINT"YOUR P
OINT IS";PO                          ⑱
520 LOCATE 7,12:PRINT"ショウリツ"
;PO*100/20;"パーセント"
530 LOCATE 7,14:INPUT"TRY AG
AIN";TR$:IF TR$="N" THEN CLS
:END                                 ⑲
540 RUN
```

■GAME 1　プログラムの説明

⑱ポイント、勝率の表示

⑲リプレイの処理



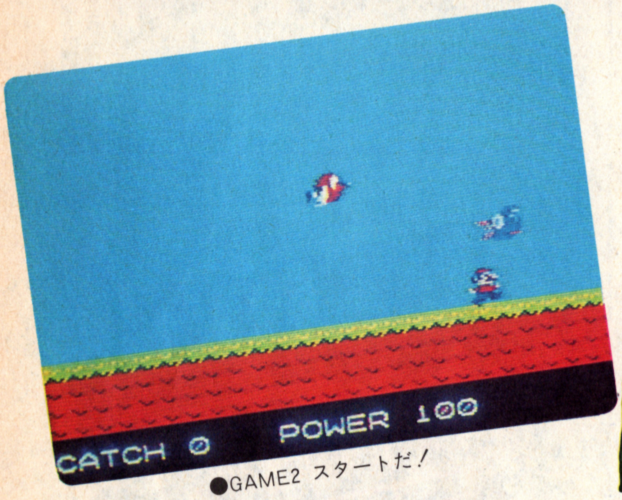


●ルイージ対マリオ

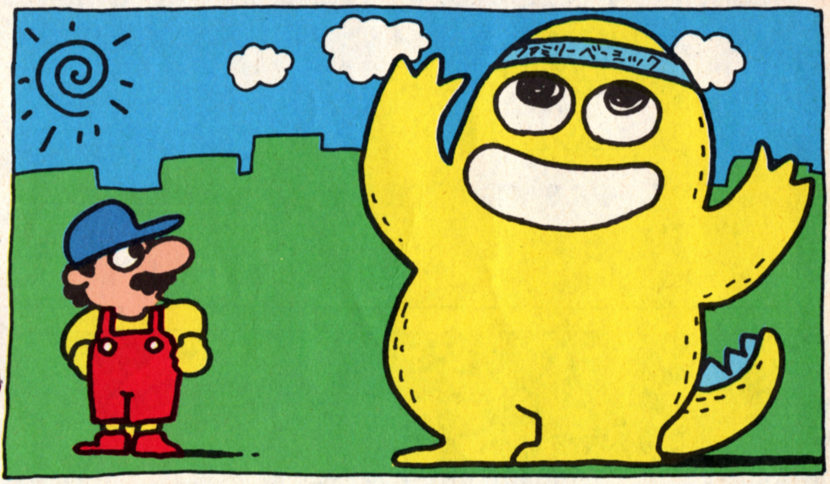
●BGグラフィックス

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
0																												
1																												
2									K72	K52	K52	K52	K52	K22	K52	K52	K52	K52	L02									
3									K62	Y	O	U		K62	C	O	M		K62									
4									K42	K52	K52	K52	K52	K12	K52	K52	K52	K52	K32									
5									K62										K62									
6									K62										K62									
7									K62										K62									
8									K62										K62									
9									L12	K52	K52	K52	K52	K52	K52	K52	K52	K52	L22									
10																												
11				K72	K52	K52	K52	K52	K22	K52	K52	K52	K52	K22	K52	K52	K52	K52	K22	K52	K52	K52	K52	L02				
12				K62	マ	リ	オ		K62	ル	イ	ー	ジ	K62	レ	デ	ィ		K62	フ	ァ	イ	ヤ	K62				
13				K42	K52	K52	K52	K52	K02	K52	K52	K52	K52	K02	K52	K52	K52	K52	K02	K52	K52	K52	K52	K32				
14				K62					K62					K62					K62					K62				
15				K62					K62					K62					K62					K62				
16				K62					K62					K62					K62					K62				
17				K62					K62					K62					K62					K62				
18				K42	K52	K52	K52	K52	K02	K52	K52	K52	K52	K02	K52	K52	K52	K52	K02	K52	K52	K52	K52	K32				
19				K62					K62					K62					K62					K62				
20				L12	K52	K52	K52	K52	K12	K52	K52	K52	K52	K12	K52	K52	K52	K52	K12	K52	K52	K52	K52	L22				

打てば驚きスペシャルゲーム



●GAME2 スタートだ！





強敵！シェルクリーパーの次は？

中庭のカメはなかなか手ごわいやつで、全部穴に押し込むのはたいへんだった。でも、それだけで満足してはいられない。マリオが城へ行くには、まだ多くの敵が待っている。

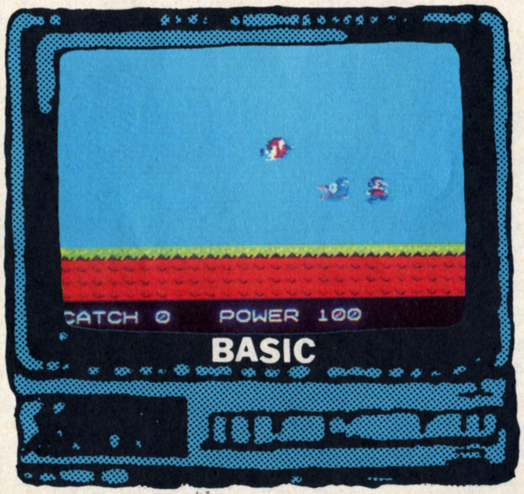
中庭はずいぶん広いようだ。さっきカメがいた所は、まだほんの入口だったのだ。目的の城にはかなり近づいているようだが、広すぎて先の方がよく見えない。だが、まっすぐ前へ進んでいけば、城にたどりつけそうだ。

このあたりは、かなり安全な場所で、敵はいないみたいだ。空にはカラスが飛んでいて、ノンビリした気分になる。ふと、空を見あげてみるマリオであった。

すると、はるか上の方にアキレスが飛んでいるのが見えた。アキレスをつかまえるとパワーが上がるし、次のステージへ行くカギを持っている。

ところが、マリオのジャンプ力ではアキレスの飛んでいるところにはとてもとどかない。せいぜいカラスのところまでだ。アキレスのところまで飛ぶにはこのカラスを利用して二段ジャンプをするしかない。カラスがマリオの真上にいるときにジャンプすれば、なんとかアキレスのところにとどきそうだ。





●タイミングが悪いとアキレスはつかまらない。



アキレスをつかまえてパワーアップ！

これで、タイミングさえうまく合せればアキレスをつかまえることができると思いきや、そう簡単にはいかない。マリオが1回ジャンプするごとにパワーが5ずつ減ってしまうのだ。アキレスを1羽つかまえるとパワーは10しか上がらないから、2回ジャンプしたら、1回はつかまえないと、パワーがどんどん減っていってしまうのだ。

めでたく、アキレスを30羽つかまえることができれば、マリオはさらに城に近づくことができる。マリオをジャンプさせるにはボタンAを押せばOK。この場面をクリアしたら来月号のゲームにチャレンジだ！

GAME 2 プログラムリスト①

プログラム	
10 CLS:VIEW:CGSET 1,0:SPRITE ON:PALETS 1,0,48,38,18:PALETS 2,0,48,18,22	①
20 DEF MOVE(0)=SPRITE(0,3,1,3,0,0):DEF MOVE(1)=SPRITE(0,7,1,3,0,0):DEF MOVE(2)=SPRITE(5,3,1,3,0,3) 30 DEF MOVE(3)=SPRITE(15,7,2,3,0,1):DEF MOVE(4)=SPRITE(3,3,1,3,0,2):DEF MOVE(5)=SPRITE(3,7,1,3,0,2)	②
40 DEF SPRITE 0,(0,1,0,1,0)=CHR$(13)+CHR$(12)+CHR$(15)+CHR$(14)	③
100 X1=16:Y1=144:Y2=120:Y3=96:L1=0:POSITION 0,X1,Y1:M1=0:PW=100:T1=4:MOVE M1	④
110 POSITION 3,240,Y2:MOVE 3:POSITION 4,240,Y3:MOVE 4	⑤
190 LOCATE 0,22:PRINT"CATCH";L1:LOCATE 10,22:PRINT"POWER";PW;" "	⑥
200 ST=STICK(0):BT=STRIG(0)	⑦
210 IF ST=1 THEN ERA 1:POSITION 0,XPOS(M1),YPOS(M1):M1=0:MOVE M1	⑧
220 IF ST=2 THEN ERA 0:POSITION 1,XPOS(M1),YPOS(M1):M1=1:MOVE M1	⑨
225 IF BT=8 THEN GOSUB 700	⑩
230 IF XPOS(M1)<16 THEN POSITION M1,16,Y1	⑪
240 IF XPOS(M1)>224 THEN POSITION M1,224,Y1	⑫
250 R=RND(50)	⑬
255 IF R=0 AND T1=5 THEN ERA 5:POSITION 4,XPOS(T1),Y3:T1=4:MOVE T1	⑭
256 IF R=1 AND T1=4 THEN ERA 4:POSITION 5,XPOS(T1),Y3:T1=5:MOVE T1	⑮
260 MOVE 3,T1	⑯
410 IF PW<=0 THEN 800	⑰



GAME 2 プログラムの説明

①画面の初期設定と、パレットの設定

②マリオの左右、ニットピッカー、アキレスのキャラクタの設定

③マリオがジャンプしたときのキャラクタを設定

④マリオ、ニットピッカー、アキレスの初期位置、レベル、パワーを設定。マリオを初期位置に表示

⑤ニットピッカー、アキレスを初期位置に表示

⑥ニットピッカーをつかまえた数量と残りのパワーを表示

⑦コントローラⅠの状態の読み取り

⑧コントローラⅠの左側が押されたときにマリオを左側へ動かす

⑨コントローラⅠの右側が押されたときにマリオを右側へ動かす

⑩ボタンAが押されたときにサブルーチンへジャンプ

⑪マリオが画面左端から外へ出ないようにするための処理

⑫マリオが画面右端から外へ出ないようにするための処理

⑬アキレスに乱数で方向をあたえる

⑭アキレスを左側へ動かす

⑮アキレスを右側へ動かす

⑯ニットピッカーとアキレスを動かす

⑰パワーが0以下になったとき、サブルーチンへジャンプ

GAME 2　プログラムリスト②

```
430 GOTO 200    ⑱
470 IF L1=30 THEN 500    ⑲
480 GOTO 600    ⑳
500 LOCATE 6,3:PRINT"YOU COME TO ":LOCATE 4,5:PRINT"NEAR THE CASTLE !!"
510 LOCATE 5,8:PRINT"CHALLENGE PART5!!"
520 PAUSE:CLS:SPRITE OFF:END
600 RETURN
700 PW=PW-5:LOCATE 10,22:PRINT"POWER";PW;"  "    ㉑
705 ERA M1:FOR I=0+D TO -24+D STEP -1:SPRITE 0,XPOS(M1),Y1+I:PAUSE 1:MOVE 3,T1:NEXT:IF D<>0 THEN F=0:GOTO 712    ㉒
710 IF XPOS(M1)+16>XPOS(3) AND XPOS(M1)-16<XPOS(3) THEN ERA 3:F=1:GOTO 715    ㉓
712 IF XPOS(M1)+16>XPOS(T1) AND XPOS(M1)-16<XPOS(T1) AND D<>0 THEN ERA T1:POSITION T1,16,Y3:PW=PW+10:L1=L1+1    ㉔
713 LOCATE 0,22:PRINT"CATCH";L1:LOCATE 10,22:PRINT"POWER";PW;"  "    ㉕
715 IF STRIG(0)=8 AND F=1 THEN D=-24:GOTO 705    ㉖
720 FOR I=0 TO 24-D :SPRITE 0,XPOS(M1),Y1-24+D+I:PAUSE 1:MOVE 3,T1:NEXT
730 SPRITE 0:D=0:F=0:MOVE M1
740 GOSUB 470
790 RETRUN
800 CLS:SPRITE OFF:LOCATE 10,10:PRINT"YOU DIED":LOCATE 4,12:PRINT"PUSH START BUTTON !!"    ㉗
810 IF STRIG(0)=1 THEN RUN
820 IF STRIG(0)=2 THEN CLS:END
830 GOTO 810
```

■GAME 2　プログラムの説明

⑱メインルーチンの終り

⑲アキレスを30羽つかまえたときサブルーチンへジャンプ

⑳アキレスを30羽つかまえたとき、メッセージを出力し、ゲームを終了させる

㉑マリオがジャンプしたときパワーを減らす

㉒マリオのジャンプ用キャラクタを表示させる

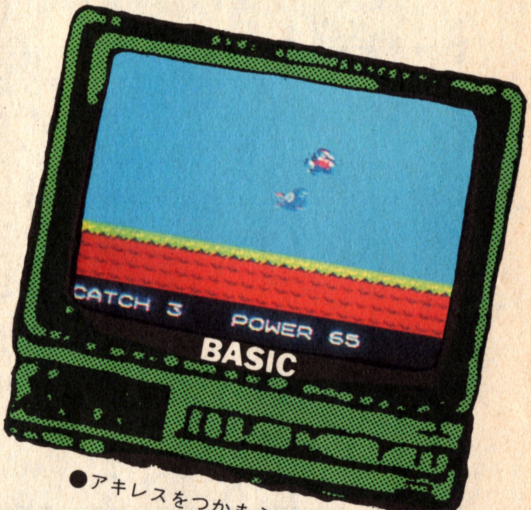
㉓ニットピッカーの上にマリオが乗ったかの判断

㉔マリオがアキレスと重なったときの処理

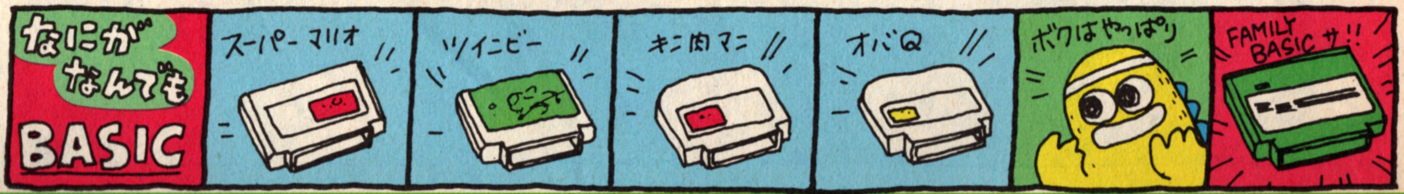
㉕アキレスをつかまえた数とパワーの表示

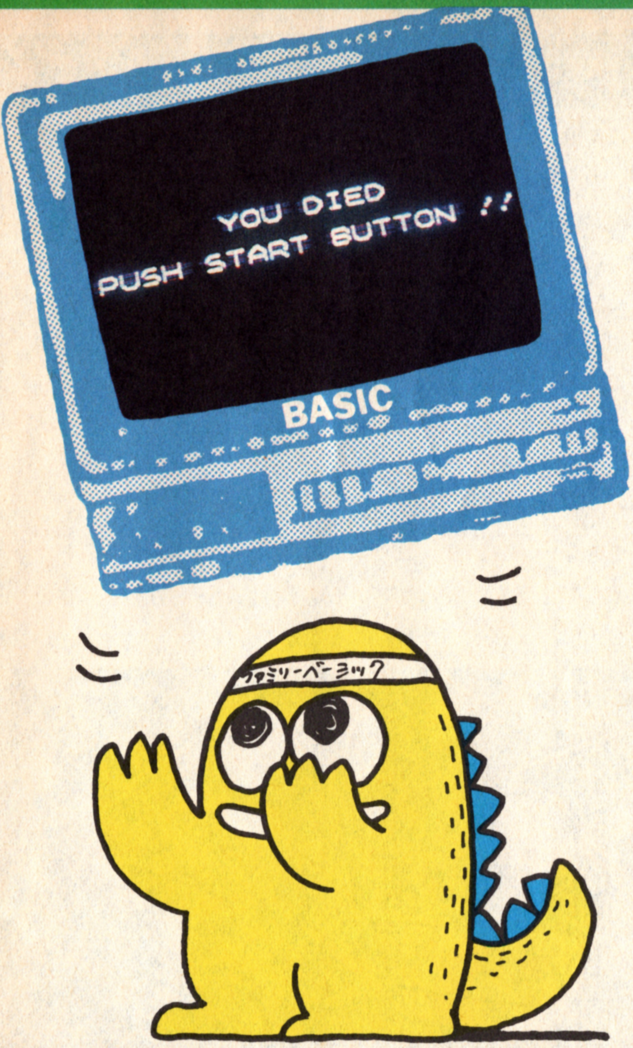
㉖マリオの二段ジャンプの処理

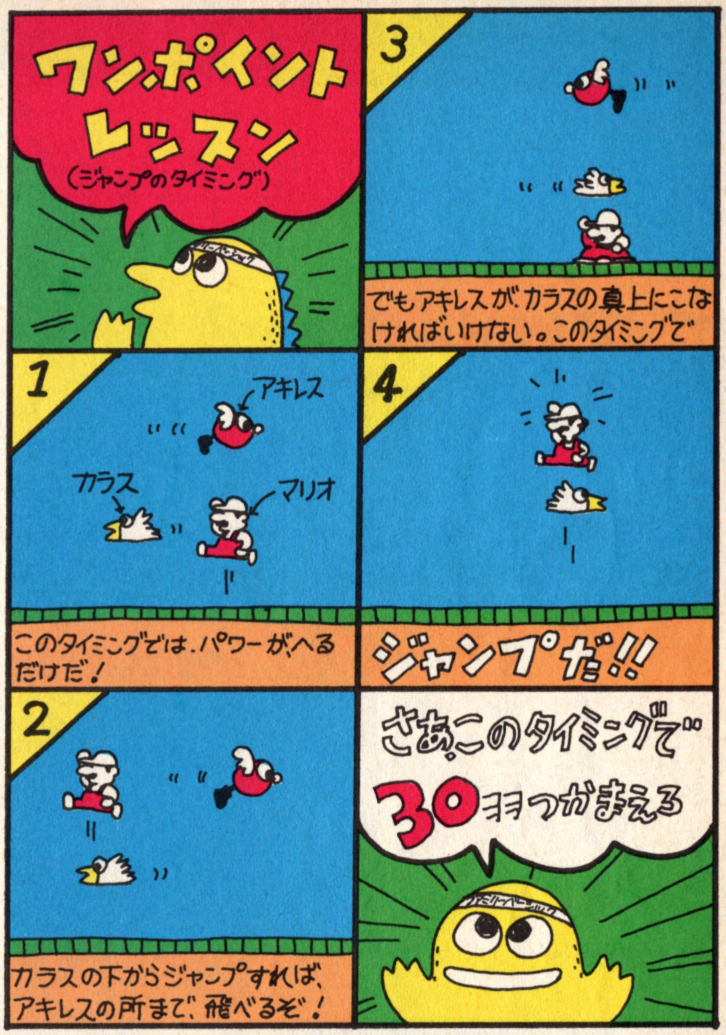
㉗パワーが0になったときの処理



●アキレスをつかまえたぞ







●BGグラフィックス

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
0	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60
1	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60
2	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60
3	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60
4	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60
5	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60
6	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60
7	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60
8	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60
9	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60
10	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60
11	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60
12	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60
13	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60
14	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60
15	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60
16	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60
17	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13
18	I43	I43	I43	I43	I43	I43	I43	I43	I43	I43	I43	I43	I43	I43	I43	I43	I43	I43	I43	I43	I43	I43	I43	I43	I43	I43	I43	I43
19	I43	I43	I43	I43	I43	I43	I43	I43	I43	I43	I43	I43	I43	I43	I43	I43	I43	I43	I43	I43	I43	I43	I43	I43	I43	I43	I43	I43
20	I43	I43	I43	I43	I43	I43	I43	I43	I43	I43	I43	I43	I43	I43	I43	I43	I43	I43	I43	I43	I43	I43	I43	I43	I43	I43	I43	I43

ファミリーベーシックおもしろ利用法

今日も元気にファミコンしてるかい？ファミコンがおもしろいのはわかるけど、たまには外で野球をするのも気分転換になっていいぞ〔別に説教してるわけじゃないよ〕。



しかし、まぁ本当にファミコンを持っている人が多いのには驚いちゃうなぁ。たまになつかしい友達から電話がかかってきたかと思えば「ポートピアの解き方を教えてくれ」なんて用事だったりするんだ。とてもゲームをやりそうな人じゃないから、「○○さんもファミコン買ったんだねー」て言ったら、「おいが買ったんで、遊んでみたらおもしろくて熱中しちゃった」といいわけしてた。別に大人がファミコンやって悪いとは思わないけどどうどうと言えないところはあるね。

ところで、ファミリーベーシックのカセットにはベーシック以外にもけっこうおもしろいソフトが入っているよね。ベーシック自体はいかにも「パソコンしてます」って感じなんだけど、こっちの方はベーシック言語を知らなくてもけっこう遊べるんだ。

たとうば、ミュージックボード。これはキーボードから入力した音を自動演奏してくれるやつ。3和音まで出せるから、うまく作ればかなりいい音が出せるんだぜ。あまり長い音楽は演奏できないけど、コントローラIIのマイクを使ってカラオケにするっていうのもおもしろい。ベーシックのPLAY文を使っても同じだけどミュージックボードで作った方が何十倍も楽なんだ。

ミュージックボードで作ったデータはテープに残しておくことができないけど、バックアップスイッチを使えば電源を切っても消えないようになっている。でも1曲しか残しておけないから、他のものを入れるときは紙に書いて残しておくしかないね。

カリキュレータボードやメモボードなんかもいろいろな使いみちがあるはずだから、考えてみてくれ。



大募集

このコーナーでは次のようなものを募集しているので、腕に自信があるキミはドンドン応募してくれ。



1 スーパーオリジナルゲーム

キミの作ったオリジナルゲーム。BASICでも機械語でもOK！できのいいゲームだったらカセットになって市販されるかもしれないぞ。ただし、他の本に載っていたそのものやマネなんかはだめだぞ！

2 必殺！BASICスペシャルわざ

ファミリーベーシックを使った必殺わざ。BASICのサブルーチンか機械語のサブルーチンで、もちろんキミのオリジナルのもののみ。CALL××××で○○になる、なんて超かんたんなやつだって、おもしろければどんどん載せちゃうぞ。

送り先 〒102 東京都千代田区麹町5－5－5
JICC出版局『月刊ファミコン必勝本』編集部ベーシック係

ファミコンソフト スクランブル

日夜、死闘が
お茶の間にくりひろげられる。
おお、これこそ人生。
おれたち
ファミコン・クレイジー。
いわせてください。

いいたい放題。

笑ってゆるして。
メーカーの皆さま。



©1986JALECO

アーガス

アーケードではこのゲーム狂ったように百円玉をつぎこんでしまった。そのアーガスがファミコンでできると聞いた時には狂喜乱舞したのに、アーケード版とは違ったモノになってたので少々ガッカリ。期待のグラフィックも、要するにファミコンしちゃってスゴク残念だ。

♥♥♡♡♡ (ターミネーター辻)

飛行機の操縦って、やっぱりやってみたいなあ、と思うんでしょうね。アメリカのパソコンゲームでフライトシュミレーションが人気があるのもわかるような気がします。その点、このゲームは各ステージの最後で滑走路に着陸する時に操縦のスリルを味わえるのでなかなかよろしい。そういえばメガ・アーガスって飛行場の建物に似てるよなあ。

♥♥♥♡♡ (目駄松)

パワーアップに、バリアにタテ・ヨコのスクロール。盛りだくさんなんだけれども、もひとつ華やかさが欲しいかなという感じ。打った弾がビリヤードみたいに反射したり、クリアするたびに着陸のボーナスがあったりと、かなり凝った演出はシューティングゲームの新人類とボクは呼びたい。

♥♥♡♡♡ (ひら坊)



©1986 T&E SOFT/東芝EMI

ハイドライドスペシャル

とてもいいソフトだねえ〜。今は、ドルアーガやゼルダなんかがあるのに、いいどきょうしているなぁ〜。T&E SOFTがファミコン界に入ればいいのに。EMIさん、こんな古くさいゲームはないよ。今は新しく開発したゲームじゃなくちゃ。パソコンのハイドライドとほとんど同じ。いんちきはだめだよ。

♥♥♥♡♡ (生井俊・小5)

EMIさんよくやった！よくぞファミコンRPGの灯を守ってくださった。と言いたいところだけど、いまいち不満が残ったのは私だけだろうか。マップが狭い！動きが情けない！パスワードがめんどくさい！なんてのはしかたないけど、あのエンディングにはがっかり。やっぱりゲームは、プレイヤーをその気にさせてくれなくちゃね。

♥♥♥◐♡ (ハルク)

情報はすべて英語だし、小学生にはむずかしいかなとおもっていた。ところが、発売されて2日もしないうちに「バラリスやっつけたぜ！」との電話がはいりはじめる。いや、日本の小学生もたいしたもんだ。ま、そんなにあわててやらなくても、RPGというのは、ぼんさいみたいなものなのだよ。

♥♥♥♥♡ (丼)



©1986 DATA EAST COPR／NAMCO LTD

タッグチームプロレス



プロレスのゲームは、むかし「キン肉マン」があったけれど、「キン肉マン」にでてくるレスラーよりも「タッグチームプロレスリング」のレスラーのほうが、ほんもののプロレスみたいで迫力があった。ぼくはVSコンピュータよりも、友だちとの2人の対戦のほうが負けた時はくやしいけれど好きです。みんなはどっち？

♥♥♥♥♡　（安藤秀一・11才）



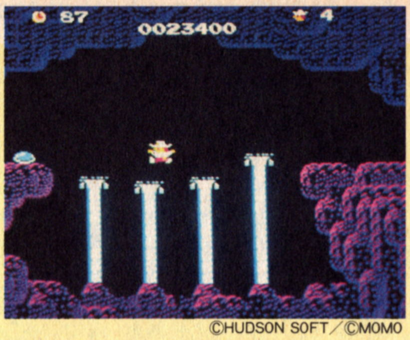
ボクはタッグを組む時は女の子と決めてます。男と組んでも気が合わない。チームを組む選手の選択もできると良かった。おかげでゲームをやり始めて100回位は勝てなかった。このことは声を大にしていいたいネ。ボクは実際のプロレスは腰の切れといいスピードといい無敵の強さを誇っているんだから。相手が女の子だったりするともっと強い。

♥♥♡♡♡　（若林健次・漫画家）



ナムコット初のスポーツものは、「サスガァ」と思わせてくれました。そんなに熱くはならないけど、楽しめちゃうから我が家では「ルナボール」のような使い方をするつもりです。敵と戦うばかりではなく、ひょうきんな友だちとヤラセ、八百長・デキレースをふんだんに盛り込んで見せるプロレスの修業もしたいと思います。

♥♥♥♡♡　（ヒラ坊）



©HUDSON SOFT／©MOMO

チャレンジャー



チャレンジャーは、なかなか面白いと思う。ピラミッドに平原、列車とバラエティーに富んでいる。それに上下左右にスクロールするしマップも広いのであきない。僕はクリアーしてからもずっとプレイしている。ただ敵キャラが少ないのとチャレンジャーが4方向のコントロールなこと、そして無敵技がすぐ見つかってしまったのが残念です。

♥♥♥♡♡　（石井克美・高3）



ゲーセンでは「インディ・ジョーンズ」が登場したけれど、これはファミコン版「レイダース」。（なんせ主人公が考古学者だもんなあ。）このゲームのストーリー設定は、スーパーヒーローがいて、敵の本拠地へのりこんで…というようにあまりにも型通りなんだけど、そういう冒険活劇の世界って私は大好きなんですよねえ。

♥♥♥♡♡　（三井敦・18才）



突然ですが、今さらながらに評価したいのが「チャレンジャー」の音楽です。各ステージのストーリー設定をムリなく、しかも適度なメリハリをきかして盛り上げてるんだなあと思わず意図を納得。ステージ1の列車、踏み切り、カミナリの音を効果音に流れるモーツァルトなんて絶対、聞けない音に触れさせてもらいました。

♥♥♥♡♡　（ヒラ坊）



©1985 ASCII Cor Poration／©1984 Koji Sumi

ボコスカウォーズ



あきのこないソフトってのはありますが、はじめっからあきのきてるソフトってのもめずらしいでがす。ファミコンにつかれたときにやるファミコン・ソフトってのも、めずらしい。とにかくこのゲームは心がなごみます。このあいだ、編集部にいったら、ごいんきょが大声でテーマ・ソングをうたってた。

♥♥♥♥♡　（原立三・28才）



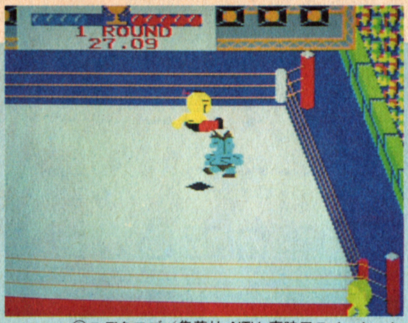
1ラウンド終わってない者のいいわけ特集／だいたい動きがトロイ。イライラしてムボーにも敵につっこんでしまうじゃないかね。それから敵が強すぎっての考えものだゼッ。270対30で負けるか？王様が。敵の城目前でそれやられると悲シクナッテクルジャナイカ。トッテモ……。

♥♥♡♡♡　（ターミネーター辻）



何やらわからんと思いきやアクションロールプレイングのファミコン版だった。何をねぼけてるんだっ／なんて怒らない怒らない。それにしても背景が単調でイマイチ。だけど歌いながらゲームするのもいいかも？　♪ウタエ　ウタエ　モノドモ。コエヲ　ダシテ　ウタエヨ。ゲーム　プラス　ウタツキ。コレナラ　タカクナイー。てか

♥♥♡♡♡　（ごいんきょ）



©ユデタマゴ／集英社・NTV・東映アニメーション

キン肉マン

やってみて、まず気がついたことは、そうさ性の悪いこと。「忍者ハットリ君」のときも、はじめはうごきがかたいとおもったけど、やっているうちに、そんなのわすれちゃった。
なんてったって、みんなのヒーローキン肉マンだもん。

♥♥♥♥♡ （立花ひろあき・小５）

キン肉マンは、キャラクターが気にいって買ったんだけど、ゲームとしてはもうひとつって感じです。グラフィックで言えばキャラクターはまあまあなんだけど背景とかリングとかは大ざっぱだし、ちょっと暗い感じがします。それからキャラクターの動きが遅すぎます。もう少しスピード感があって操作性がよければずっといいと思います。

♥♥♡♡♡ （大場一樹・中１）

主人公がメチャ弱いというめずらしいゲームだよね。なにしろヘタに正義漢ぶってキン肉・テリーマンコンビを組もうものならもう悲惨／メタメタに袋だたきにあっておしまいだ。たまにはバッファローマン・ウォーズマンという悪役になって正義超人を倒すというのもイイかもね。

♥♥♡♡♡ （ターミネーター辻）



©SUN SOFT

いっき

最初は、面白いゲームだったけど、だんだん面白くなくなってきた。〝いっき〟にはうらわざとか、かくれキャラがないから、ぼくは面白くなくなった。もし、〝いっき〟がうらわざとか、かくれキャラがあればもっと面白いゲームになるんではないかと思います。

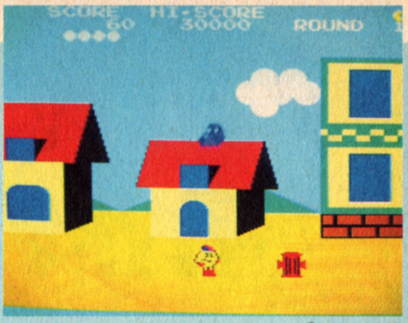
♥♥♡♡♡ （中里智昭・小５）

わたしとファミコンとの初めての出会いが、このソフトでした。主人が昨年末に買って来たのです。その夜にふたりでプレイしました。ゴンベとタゴとで協力して小判を集めるのがタイヘン。小判を探してウロチョロしていると主人が横でドナリます。もう私もナベやカマを武器にして、女房一揆でもやりたいと思う今日このごろです。

♥♥♥♡♡ （吉川恵子・主婦）

時は昭和60年代のお話。ゲーム好きの年寄りが、どんなゲームかと「よ〜し挑戦してやる／」と立ち向かった。オジジとオババは、Aボタンを押して押して押しまくった。オジジが腰元につかれると、オババは嫉妬してオジジを叩くのだった。苦労して８面クリアした後、二人は大口をあいて笑っていた。傍らには嫁の握ったおむすびがあったとサ。

♥♥♡♡♡ （ごいんきょ）



©NAMCO LTD

パックランド

ナムコにしては、いがいといいカセットです。ふつうのゲームとコントローラーの使い方がちがうのでむずかしいと思います。でも、パックランドはおもしろいので、まだ熱中しちゃいます。それからB面ワープや13面までのワープのやり方が簡単すぎると思う。ぼくはもっとむずかしいほうがいいと思う。

♥♥♥♡♡ （飯村茂生・小５）

ゲーム自体の難度は高いと思う。だけどコントローラーの操作性の悪さ。マリオをやったあとでは、絶対きつい。でも、そのうち、IIプレイヤーのコントローラーでのやり方が雑誌で発表されたりして、そうならそうと最初からいえばいいじゃん。

♥♥♥♡♡ （アップル大熊・高１）

家並を背景にして、冒険するなんてところは、はなはだ日常的で、こどものころ「あんまり遠くに行っちゃダメよ」と言われているのに行ってしまうあの気持になるのです。ところで、パックランドにはいろいろな家がでてくるけれど、あの家の中のインテリアはどーなってんのかなぁなんて気になってしまうのは私だけでしょうか。

♥♥♥♡♡ （ダンディー田中）

募集 編集部では、みなさんのソフトレビューを募集しています。ひとこと言いたいあなた、自分のゲームソフトに対する感想を150字程度にまとめて編集部まで送って下さい。



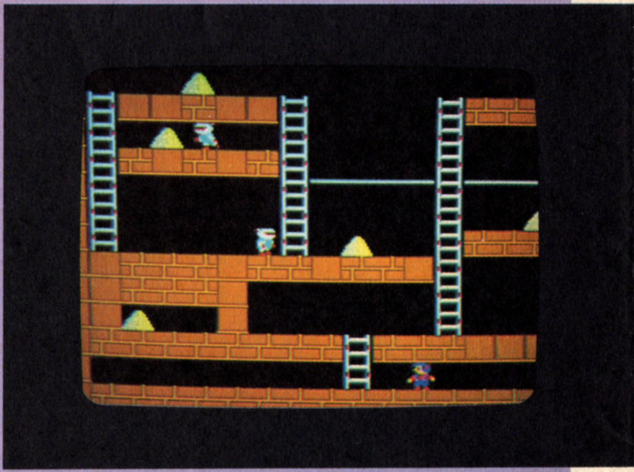
ファミコン名作劇場第2回は、世界の名作"ロードランナー"なんてたって日本はおろか世界中でプレイされてる世界一のコンピューターゲームなのだ！

なんてたってロードランナー

なんたってあなた、ロードランナーですよ。直接敵を撃たずに、レーザーガンを使って「ピュルルル…」と地面に穴をあけ、敵を落とすというのも、うばってくるのが金塊というのも、そして舞台が洞くつというのも、アメリカの冒険物の映画っぽい。ロードランナーを知らない人はいないと思うけれど、このゲームがどのようにできたかを知っているかな。

ロードランナー登場

ロードランナーの作者、ダグ・スミス氏は大学で数学を勉強していたのだが、大学にある大型コンピュータを使ってロードランナーのもとになるゲームを作って遊んでいたんだ。それをいとこが持っているアップル（日本のファミコンのような、アメリカの人気パソコン）というコンピュータ用につくりなおしてあげたら、大人気。ボクにもボクにも…と友達がどんどん集まってきて、世界中に人気のゲームになってしまったのだ。ちなみにダグ氏、25歳なんだけど、ソフト会社の社長。でも、本業の大学を留年してしまって、まだ学生をやっているんだって。



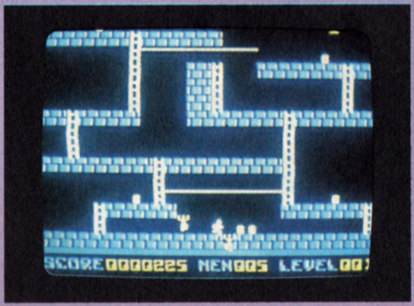
ポルシェ＋プール＝？

ロードランナーの人気というのはただ者ではない！　ダグ氏はプール付きの豪邸に、ポルシェ2台を持つ生活をしているんだ。なにしろ世界中で人気があったので、もう一生寝て暮らせるんだよ。その秘密はどこにあるのか、もうこのゲームをしたことのあるキミならわかるよね。操作は簡単、目的は単純。それにパスワードで、途中からスタートもできるし、自分の好きな面が作れるコンストラクション機能。うん、人気のでないわけがないという感じだ。それにゲームの主人公の動きが、まるで自分が画面の中にいるような気にさせてくれるのも人気の秘密かもしれないね。

ひと味ちがうファミコン版

テレビ画面では、1面がすべて入りきらないので。ゲームの始めに一度上下左右にスクロールして、画面全体を見せてくれるのがファミコン版ロードランナーの特徴。これでは画面全体が見えないと不評であった。しかし、この特徴を逆手にとって、見えない所を予想しながらゲームを進めるという、新しい楽しみが増えたのも事実なのだよ。

それにしても、ロードランナーが名作入りしてしまうほど、最近は新作のゲームが次々と出てくるね。言いかたを変えれば、息の長いゲームが少ないということなんだけどね。その点、このロードランナーは操作するのは簡単なんだけど、ただやたら走りまわればいいというのではなく、待つというかけひきや反射神経、それなりの勘、パズルを解く頭も、けっこう重要で、基本テクニックもいろいろとそろってる。その後、超テクが必要なチャンピオンシップ・ロードランナーという続編まで出来てしまったくらいなのだから。



不死身のロードランナー?!

いくら重い金塊を取っても元気に走り（不思議だよな）、いくら高い所から飛び下りてもケガをしない（これも不思議だよな）。せっかくガンを持っていても、落とし穴で敵をやっつける（気がきいてるよな）。1面クリアすれば、汗をふきふき次の面へと、なかなかかわいいロードランナー。ぜひキミのコレクションの仲間に入れてやって欲しい名作だね。

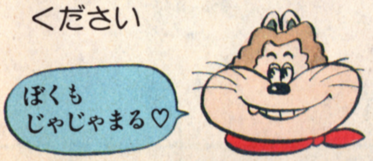
（アモーレ横道）

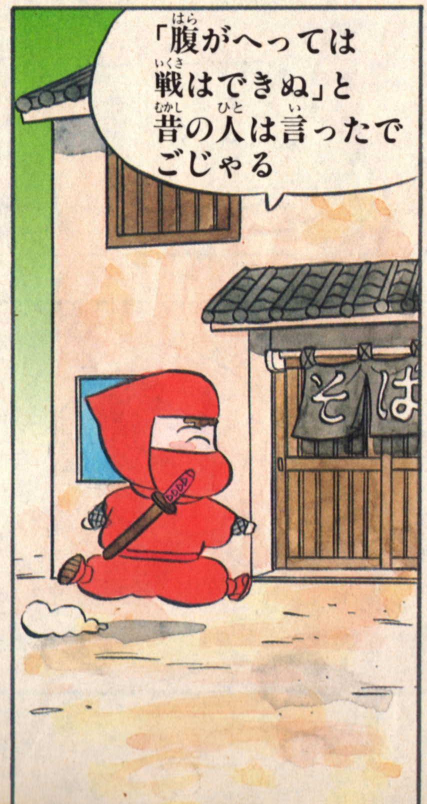


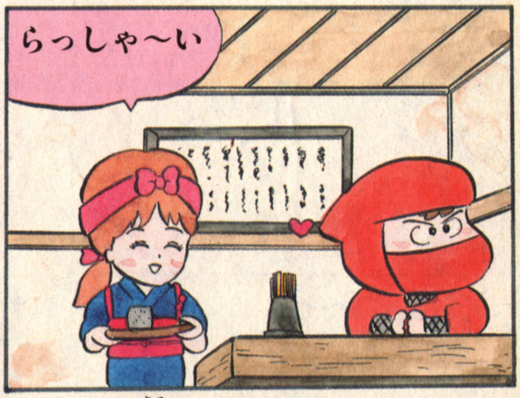
● **遊び方**
君自身がじゃじゃ丸くんになり切って判断力を発揮しよう

● **ゲーム進行**
状況に対して３つの行動が示される
どれかひとつを選ぶこと
３回死んだら
GAME OVERだ

● **使用上の注意**
精密漫画ですので
強いショックは避けてください



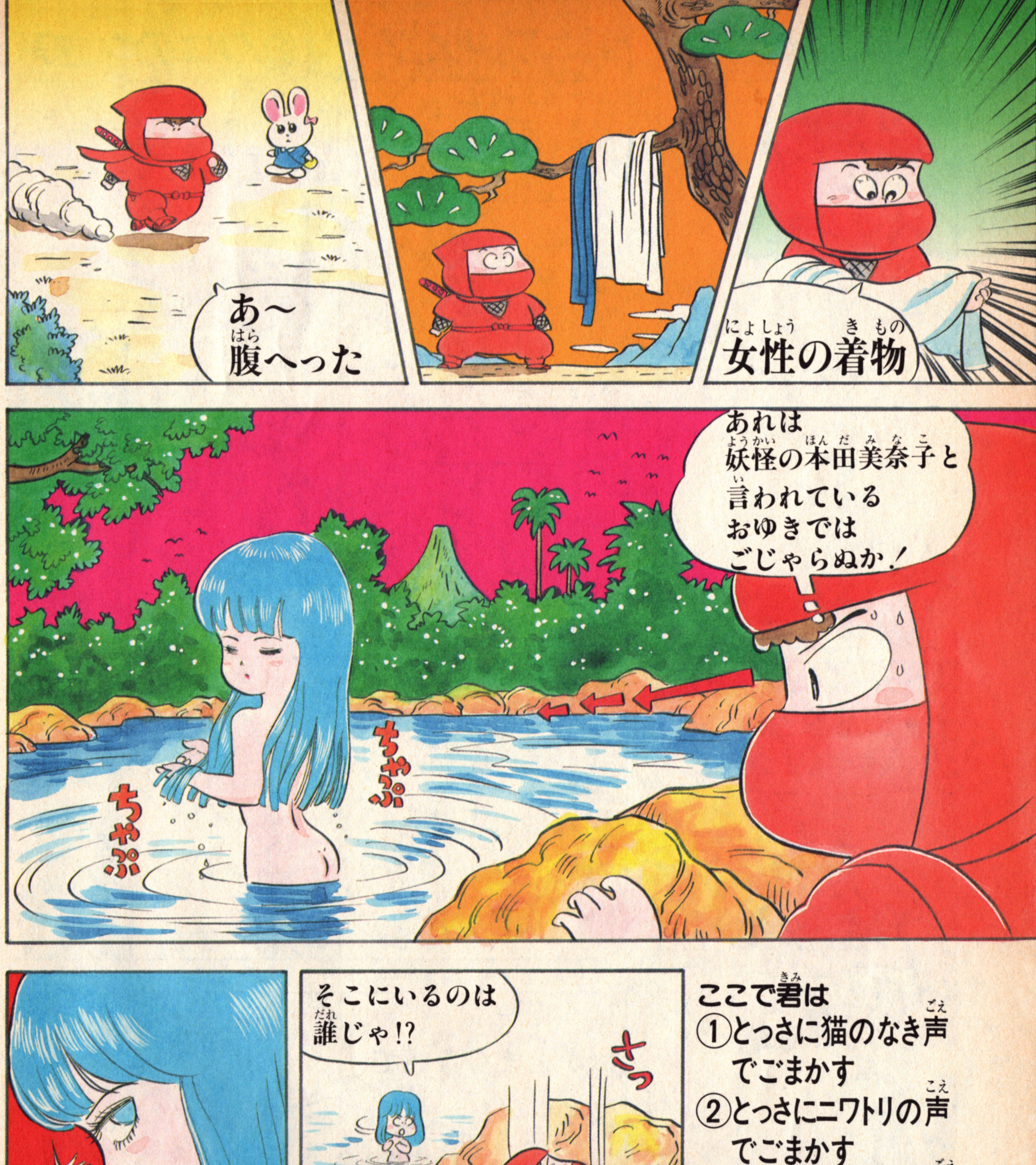


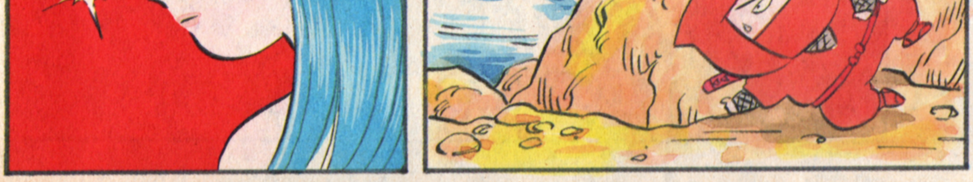


ここで君は
①そばを頼む
②カツ丼を頼む
③ハンバーガーを頼む
どれかひとつ選んだら
ページをめくる



①そば
まったりとして豊醇な風味が口いっぱいにひろがり……
じゅるるるるるる
おや
ポチャ
しまった この店は「わんこそば」でごじゃったか～!?
助けてくれ～っ 拙者は止め方を知らないでごじゃる!!
はあはあ
そばの食べすぎで死亡
②カツ丼
まったりとして豊醇な風味が口いっぱいにひろがり……
ガツガツガツ
おや
しまった わんこカツ丼でごじゃったか～!?
カツ丼の食べすぎで死亡
③ハンバーガー
ハンバーガーアンドポテトプリーズ
そんなだハイカラな物はねえだ!!
あっそ

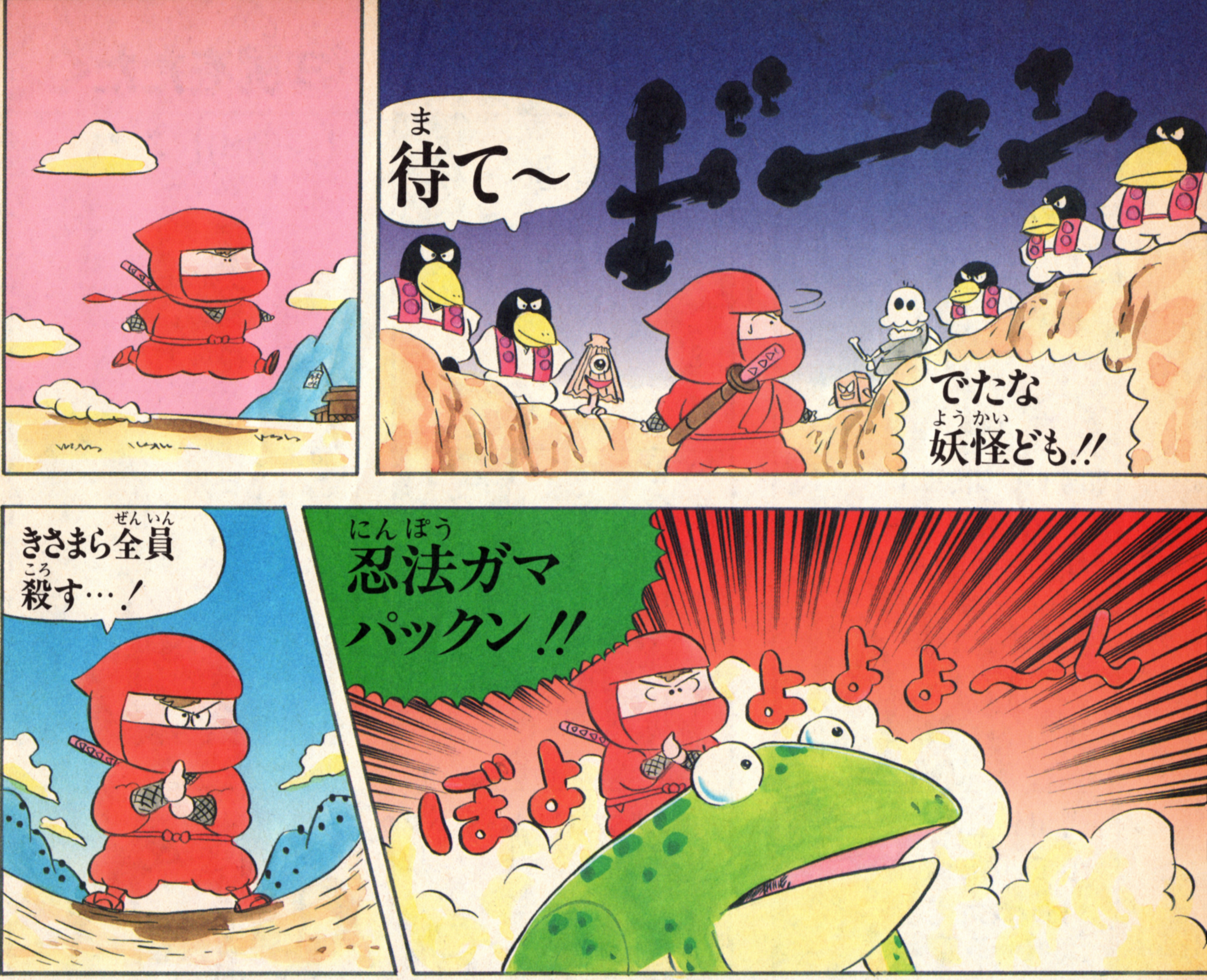




ここで君は
①とっさに猫のなき声でごまかす
②とっさにニワトリの声でごまかす
③とっさにワニのなき声でごまかす

ひとつ選んだら
次のページへ


①猫のなき声
ニャ〜オ
ニャ〜オ
ゴロゴロゴロ
な〜んだ
猫か
フフフフ成功でごじゃる
ではこの機会に敵を
よく観察するでごじゃる
ワー
ぶっ
②ニワトリの声
コケ〜コッコココ
コケ〜コケ〜
コケ〜コケッコココ
バサ
バサ
コケ〜
ケッコ!
ぺしっ
ウーム
これはニワトリに
間違いないわ
ポン
タマゴ
ほへえ〜
血が止まらないで
ごじゃる
出血多量で死亡
③ワニのなき声
ワニ〜ワニ〜
ワニワニワニワニワニ
ワニワニワニワニワニ
ワニワニワニワニワニ
ええい
うっとうしい!!
死亡



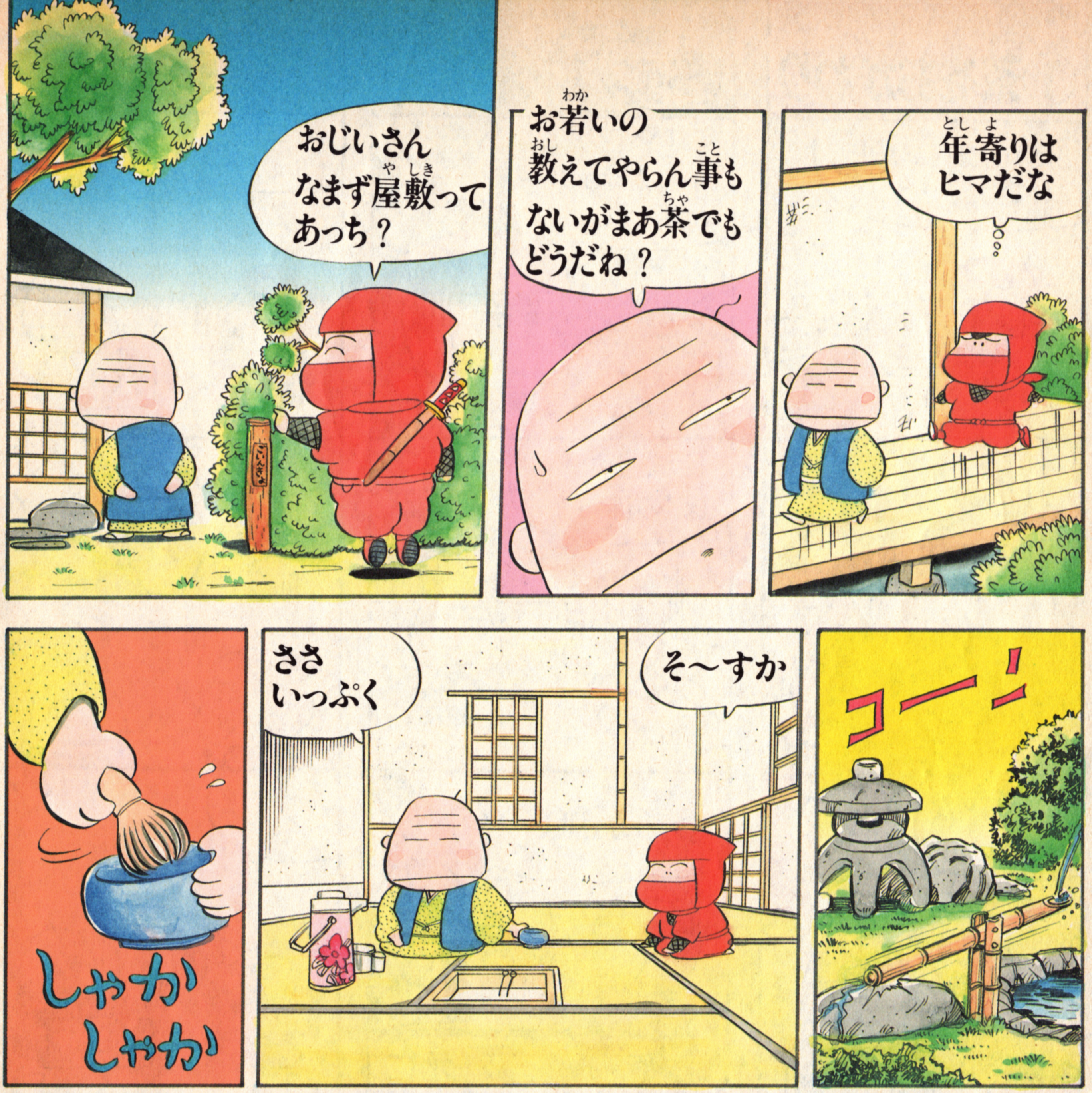


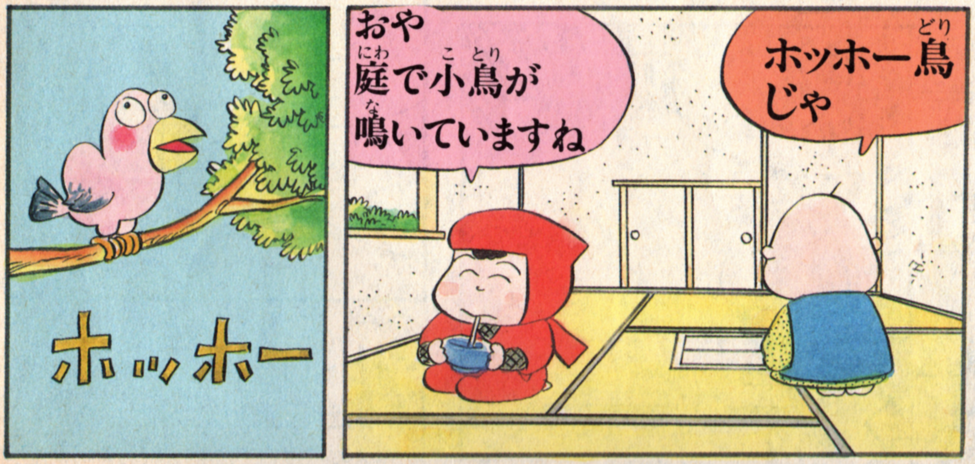
そこで君は

①おだててやる気にさせる
②ドリンク剤を飲ませる
③尻を叩いてキビしくしかる

どれかひとつ選んだら次のページへ


①おだてる
ようよう若大将
にくいね〜この
ガマのプリンス
町内の人気者
頭がいい顔がいい
センスが良い
三拍子そろった
サーファーボーイ
吉川晃二に
似ているとよく
言われるでしょ
ピク
よ〜し
やるかな
②ドリンク剤
まあ
これを飲みなさい
ぷしっ
さあヤングメン
元気が出て
来ただろ
ウ〜
急に走りたく
なった
アラ
ファイトいっぱつ!
走ろう会
③尻をたたく
しっかりしろ!!
ガス
痛えな
このヤロ!!
ぷちっ
死亡
サク
死亡
パックン
パックン
ワー





ここで君は

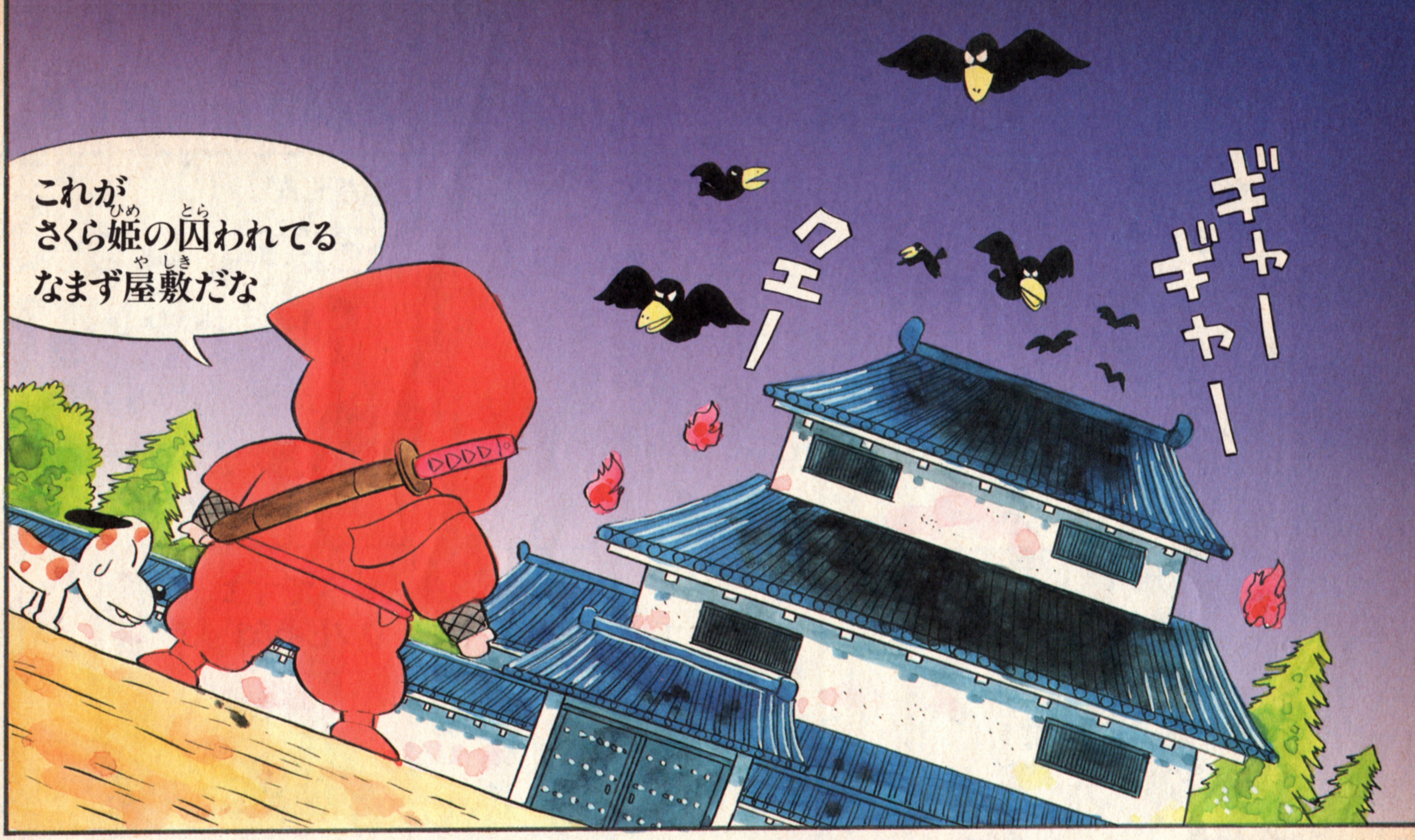
①茶をもう一杯
おかわりする

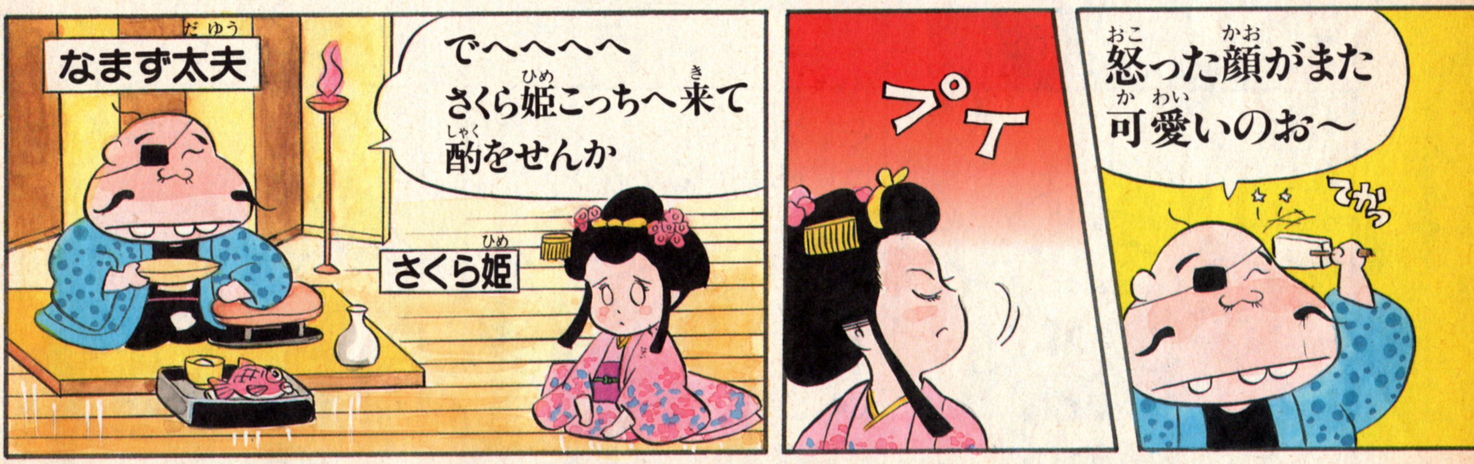
②俳句をよむ

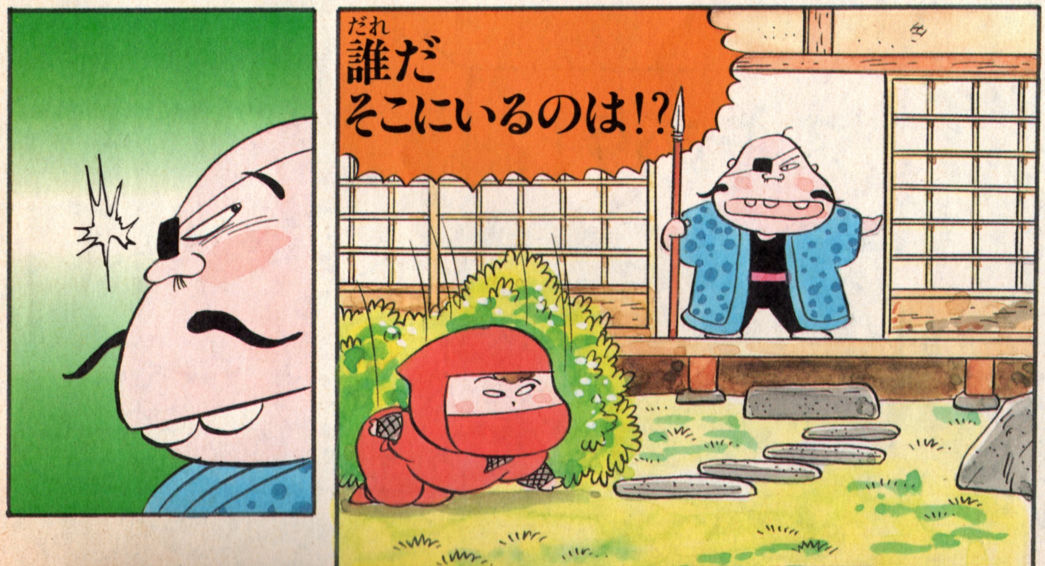
③尺八をふく

ひとつ選んだら
次のページへ →


①茶をおかわり
小さいのは面倒だで
これでください
ぐおっ
ウム見事な
飲みっぷり
では
なまず屋敷の
場所を教えて
貰えますか?
②俳句
これやこの
小鳥がホッホー
鳴いている
どうですか
ぼくの俳句?
季語が無い!!
DON
死亡
実はワシ
知らんのよ
③尺八
プホー
パ
ブランデン
ブルグ
協奏曲
正解!
プ
パ
赤い
スイートピー
♡
正解!
こうしてえんえんと
「イントロ当てクイズ」をしたが
まったく時間のムダとしか
いいようが無かったでごじゃる







ここで君は

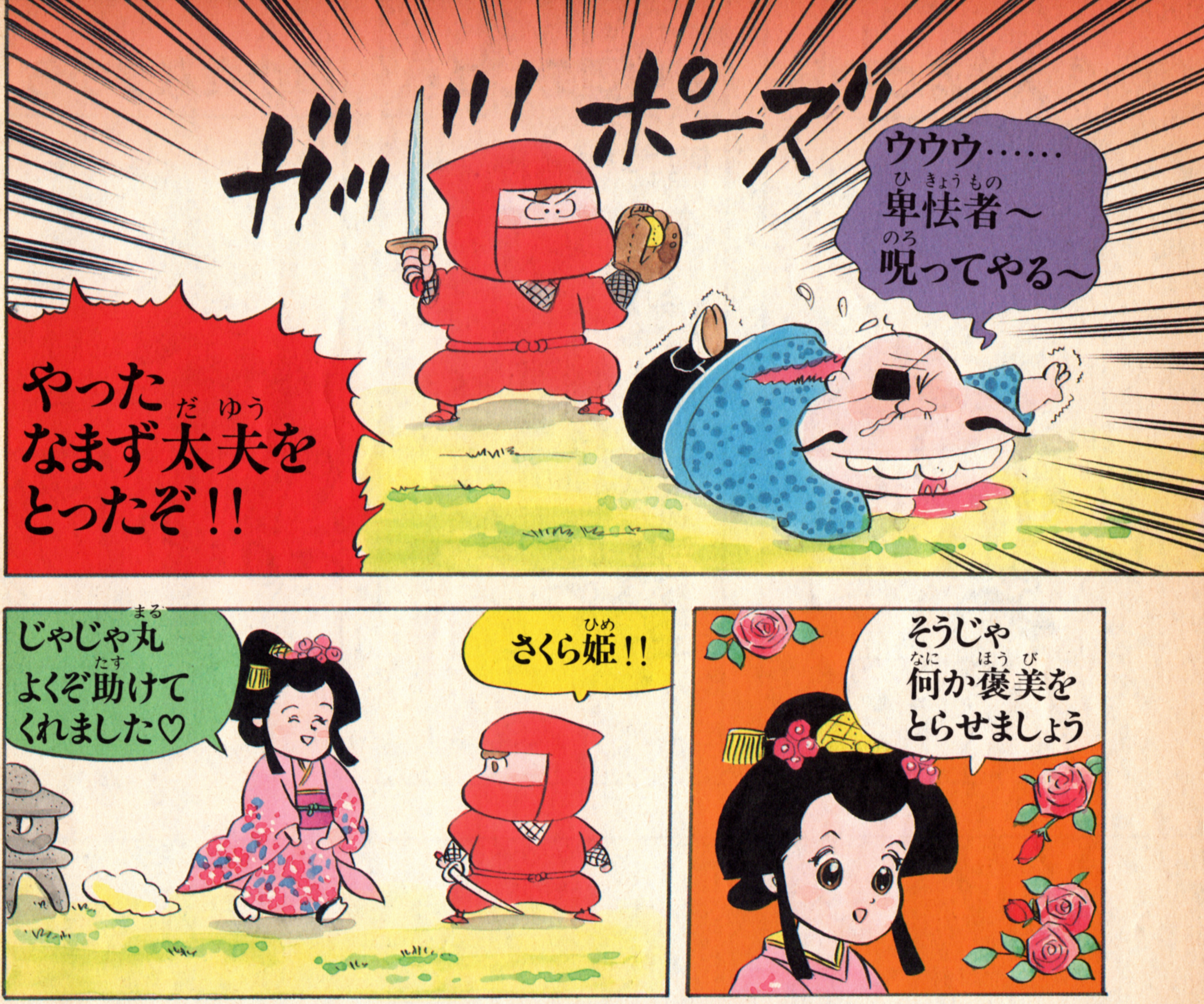
①正直に答える

②再びニワトリの声で切りぬける

③「奥さん米屋です」とごまかす

ひとつ選んだら次のページへ →


①正直に答える
初めまして こういう者です
めいし
おまえは敵じゃないか!!
死亡
②ニワトリの声
コケ～コッココ コケ～コケ～ コケ～コケッココ
バサ バサ
コケ～コケ～
そんな巨大なニワトリがいるか!!
死亡
③奥さん米屋です
奥さ～ん 米屋です
本当ですよ ウソじゃない
すまん
支払いは月末まで待ってくれ
スキあり!!



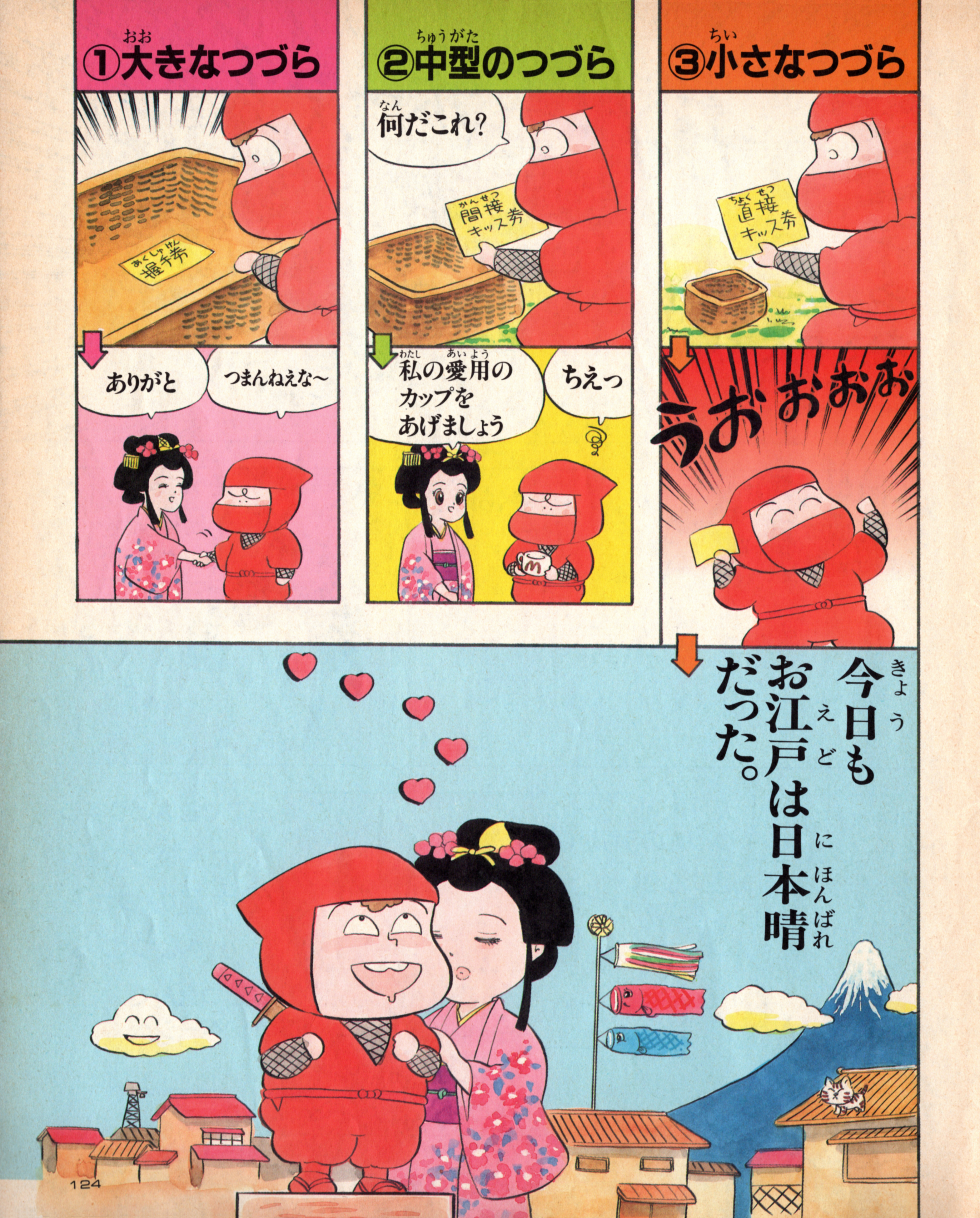


そこで君はどうする

①大きなつづら
②中型のつづら
③小さなつづら

ひとつ選んで次のページへ

→

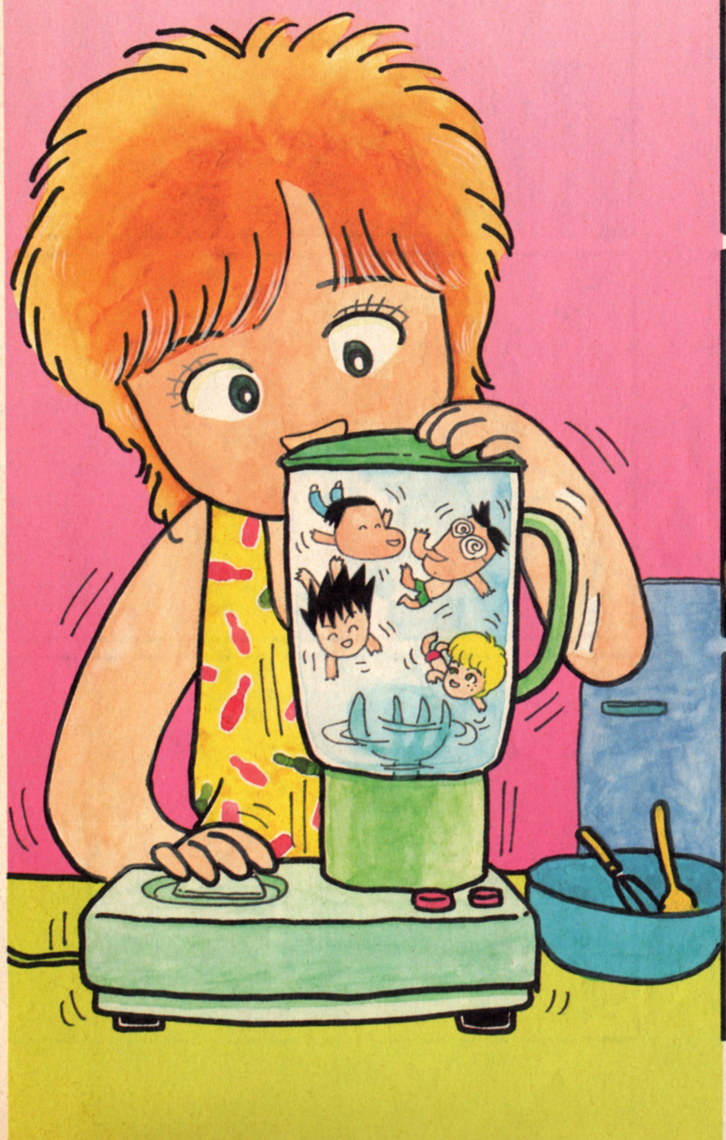


①大きなつづら
握手券
ありがと
つまんねえな～
②中型のつづら
何だこれ？
間接キッス券
私の愛用のカップをあげましょう
ちえっ
③小さなつづら
直接キッス券
うおおおお
今日もお江戸は日本晴だった。

今日も元気だバグッ子クラブ第3弾!

バグッ子クラブ

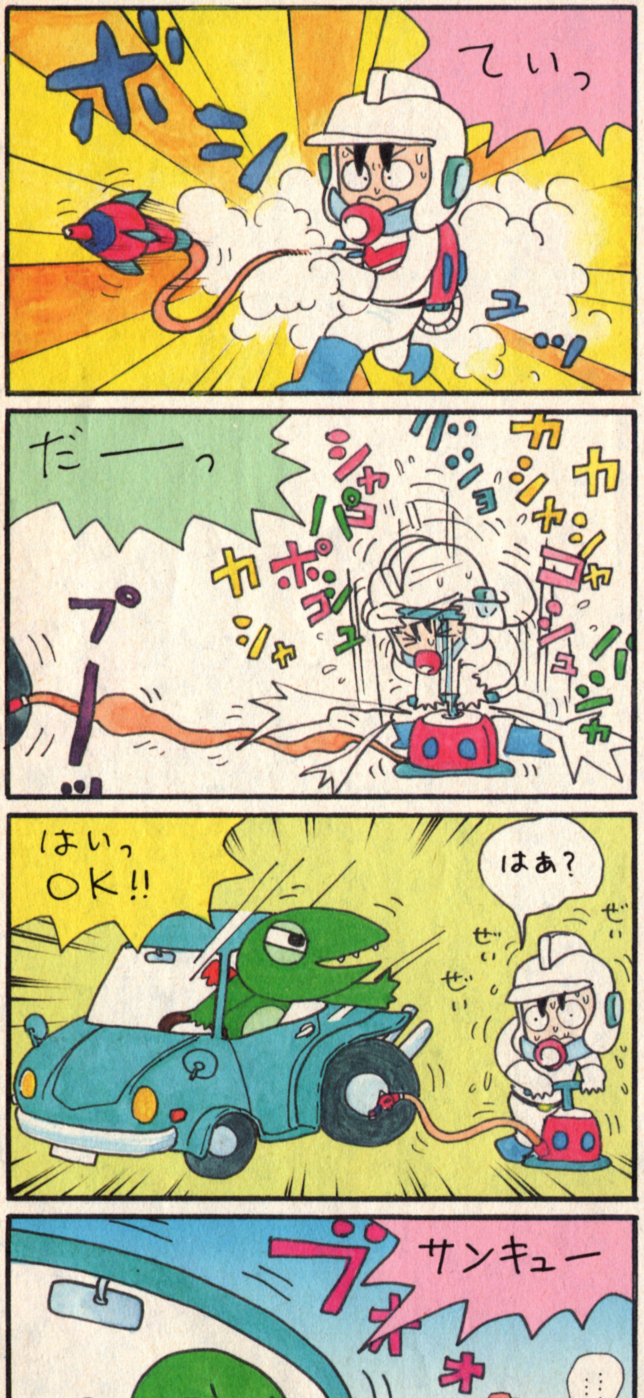
若林健次



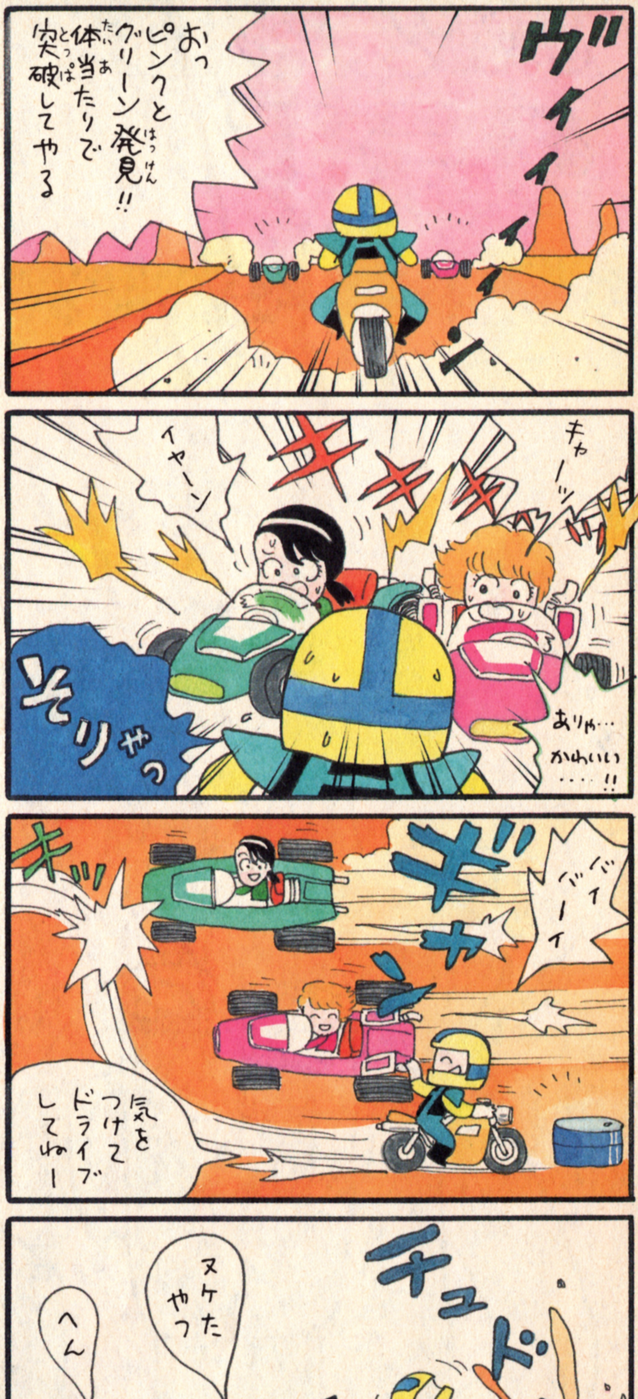
サーカスチャーリー



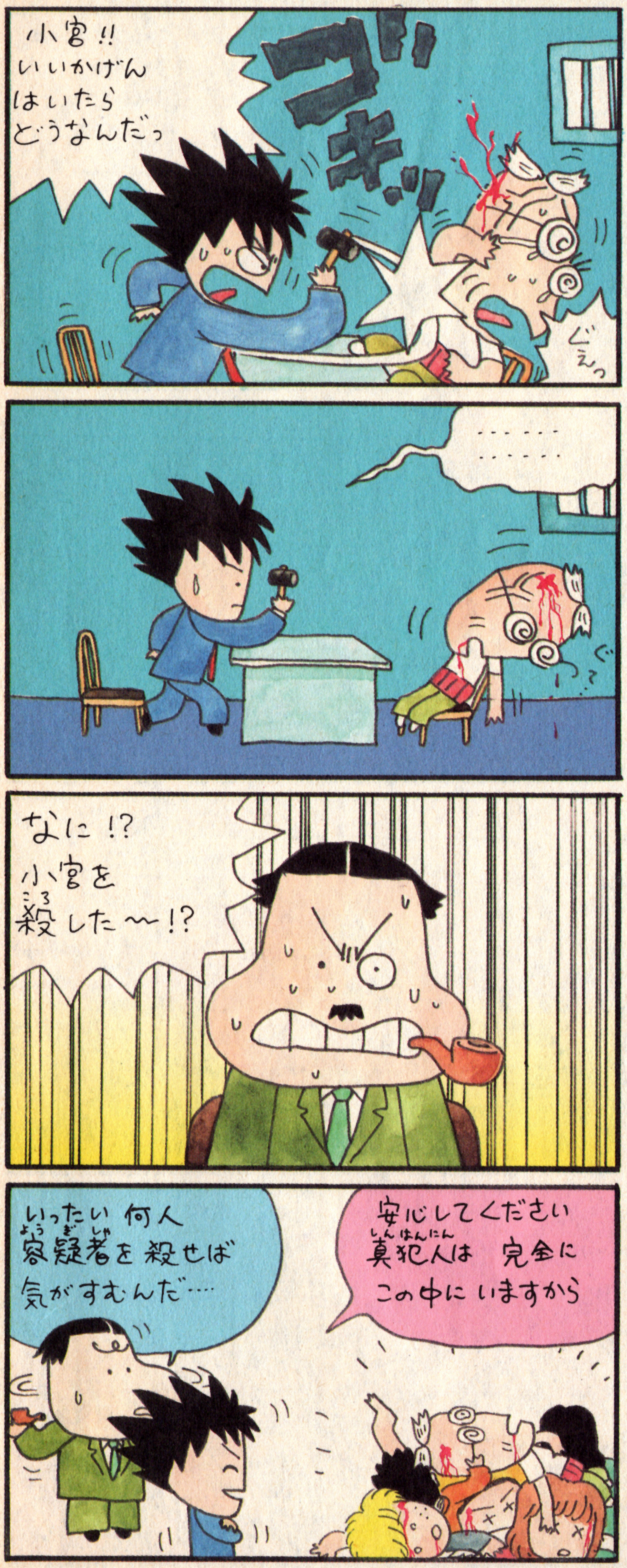
ディグダグ



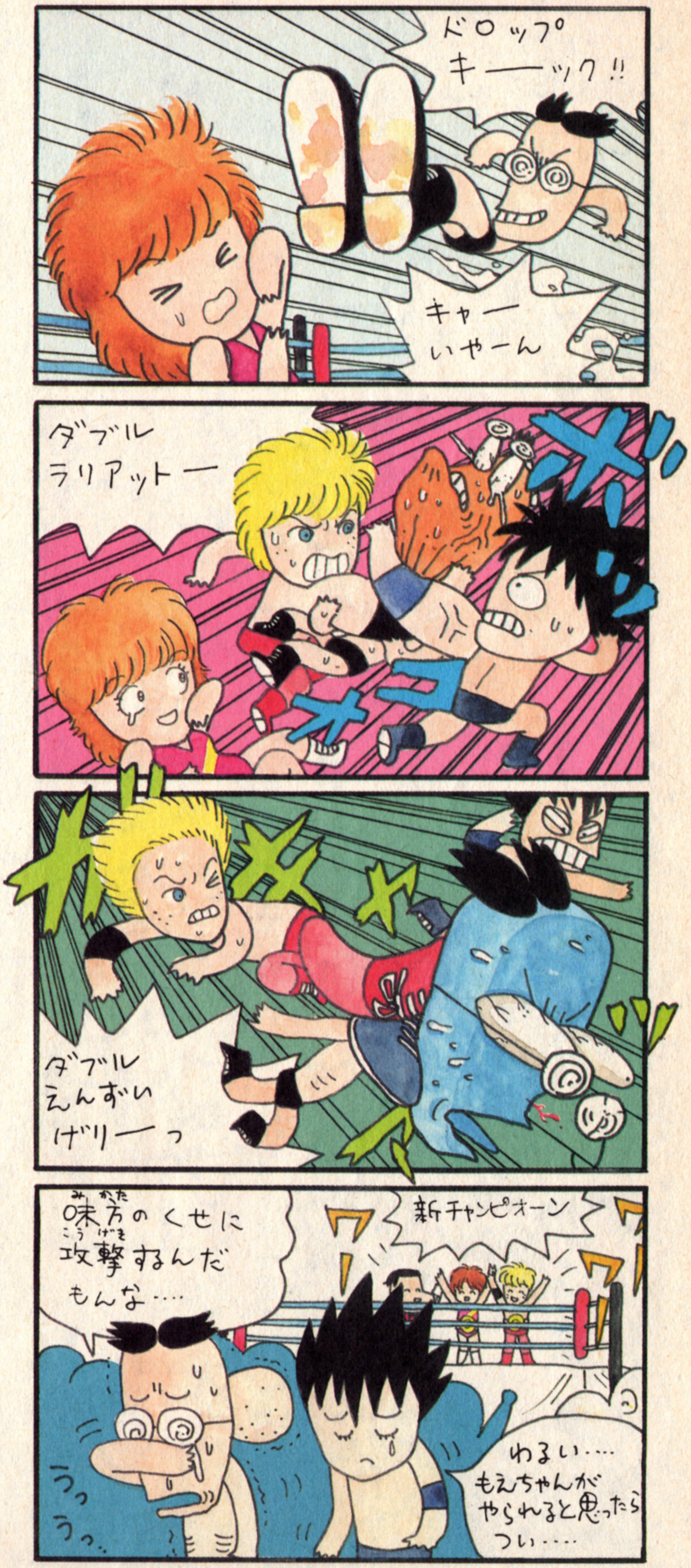
マッハライダー



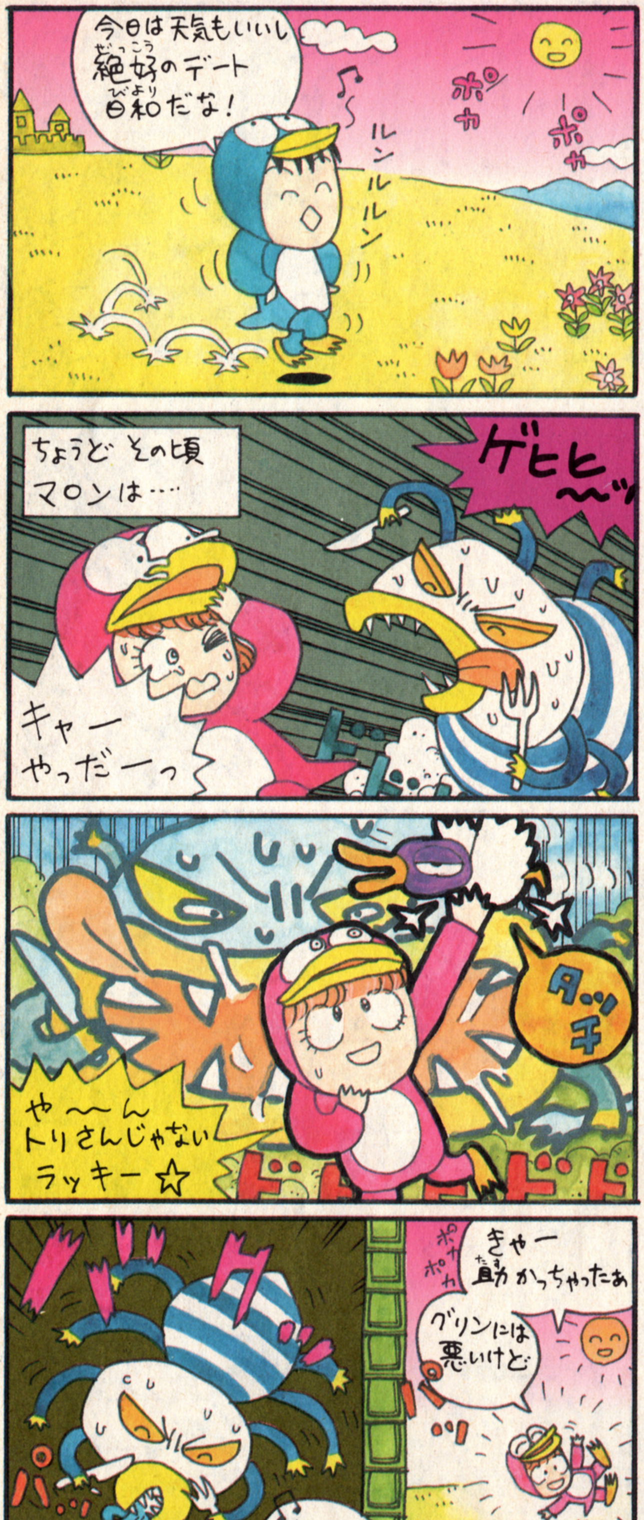
ポートピア連続殺人事件



タッグチームプロレスリング



バイナリィランド



ボンバーマン





イラスト　木原よーすけ

映画 アニメ ビデオ



映画とアニメ、今月も盛りだくさんあるわよ

まず最初の「レモ」は、痛快アクション映画なの。アニメは、本格派ファンタジーに感動青春ドラマ、ムチムチの新体操アニメと今月も、目移りしそうなラインナップよ♥

オレの武器はオレ自身だ!! 超現代的冒険アクション **映画**

REMO レモ/第1の挑戦



▲まん中のゴツイ顔したヒトが主人公のレモ



◀レモは東洋古武術、シナンジュを師、チュンから指南される



◀レモが自由の女神に追いつめられちゃった!!

主人公レモは、ニューヨーク市警察の警官。でもある日、顔を整形されてまったく違う人間にされちゃったの。巨大な悪の組織をたたきつぶす政府公認の殺し屋として、彼は生まれかわったワケ。

レモは韓国人の老人、チュンから古武術、シナンジュを伝授されて、よりパワーアップ。さぁ、悪いヤツらをやっつけろ!! というストーリー。

こりにこったSFX大作もいいけど、こんなアクションものもヨイわね♥

▶ワーナー映画、5月公開。

製作ニュース

スター・ソルジャーはスゴイぜ!!



ハドソンの新しいソフト「スター・ソルジャー」の発売にあわせアニメ映画「RUNNING BOY」が、夏休み公開予定で製作されている。

高橋名人の「GAME KING」と2本立てで公開される予定だ。

ビデオ ヒロイック・ファンタジー・アニメーション

「アモン・サーガ」

アクションと壮大なロマン。本格的ヒロイックファンタジー



◀主人公アモンは戦いの中で成長していく

ヒロイック・ファンタジーってひらたく言えば、英雄の出てくる空想物語ね。原作は夢枕獏さんと天野喜孝さん。もともとは連載マンガだったの。原作者の人気と実力を考えるとオモシロさは保証つき。

劇場公開の予定もあるそうよ。期待したいわね。

■ビデオ…7月21日発売、東映ビデオ、12,000円(予)。



◀巨大な亀の上の要塞都市ヴァルヒス

少年流行通信

バイクとともに成長する男の物語

ビデオ ペリカンロード



◀彼は田川しげる。主人公のマブダチ

少年KING連載中の「ペリカンロード」はバイクまんが。主人公、渡辺憲一クンが悩み傷つきながらもバイクとともに成長していくナカナカの感動作なのです。

この「ペリカンロード～クラブ・カルーチャ」は原作の単行本、1～2巻の内容にそって展開するの。憲一クンみたいな年下の男のコって思わず守ってあげたくなるのよね…♥

●コロムビアより、6月28日発売。9,800円。

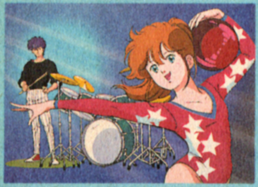


▲不良にやられちゃう由仁子

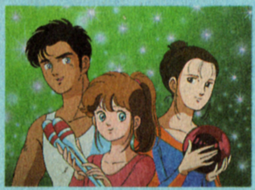


▲わかりにくいけどコレが主人公の憲一君

TVアニメ 光の伝説



◀主人公、上条光は14歳。若いのじゃ



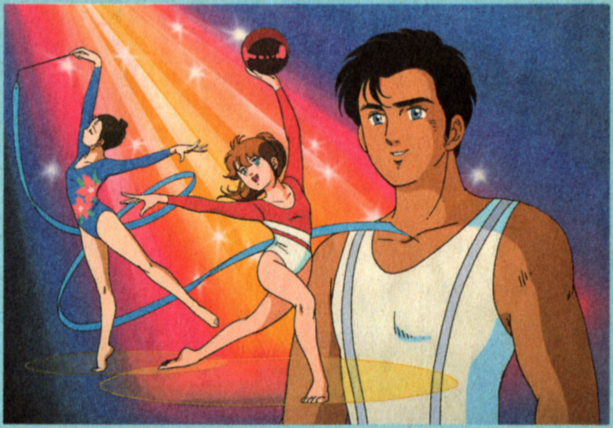
▶理解ある先輩のもとで成長する光

スポーツ＋根性＋ラブロマンス

今どき珍しいスポーツ少女アニメだけど主人公が新体操をやっちゃうあたりが新しいわね。

そこのキミ、ヘンな目つきで見ちゃダメだぞ！ これは純粋なスポーツなんだからして。

●テレビ…5月3日㈯、夜7時よりテレビ朝日系で放映開始。



▶主人公を暖かく見守るナイスガイ大石くん

ピックアップ美女

荻野目洋子ちゃん



この世に美少女アイドル数ある中で、荻野目洋子ちゃんは今、なかなかいいノリしてるね。4月21日にはLP「ラズベリーの風」も出たし「バリ伝」の歩惟ちゃん役もやるのだ。

アニメ・レコード情報

ブインブインブイン/キララとウララ



「ザ・超女」の主題歌。作詞はあの所ジョージさんなのだ!!

●ビクター、700円、発売中。

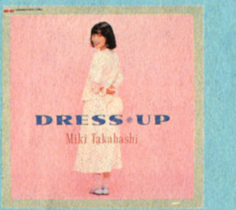
世界名作劇場主題歌ベスト・アルバム

「トム・ソーヤの冒険」以降の世界名作劇場の主題歌大集合。

●キャニオン、2,500円、発売中。



Dress Up/高橋美紀



人気声優、高橋美紀ちゃんの2枚目のLP。軽いポップスよ。

●キャニオン、2,800円、発売中。

劇場版タッチ/音・楽・編

劇場版タッチの主題歌、挿入歌を収録。全曲オリジナルよ。

●キャニオン、2,800円、発売中。



ゲームブック

「ゼルダの伝説」のノリを味わえる本格SFだ



ハッキリ言って「ゼルダの伝説」はオモシロイ！　てなワケで今回は、もしロールプレイング・ゲームを現実にやろうとしたら？　という設定のSF小説を紹介しちゃおう!!

やっぱ、『ゼルダの伝説』はカッコイイのだよ!!

キミはもう、ディスクシステムを見たか？　そして、あの『ゼルダの伝説』をやったか!?

すっごおい!!　と、びっくりマーク(!)がならんじまうぜ。

ディスクシステムをスタートさせたときの音楽もなかなかカッコイイけど、『ゼルダの伝説』のA面をロードしたときに現われる画面と、そしてイキナリ始まるテーマ曲には、ノックアウト・パンチをくらったみたいな気がした。ド迫力！ぼくはオーディオ・システム用のスピーカーから音を出しながら、26インチのテレビでファミコン・ゲームをやってるんだけど、『ゼルダの伝説』の場合、これはもう映画そのものですね。「ノリ」が違うよ。

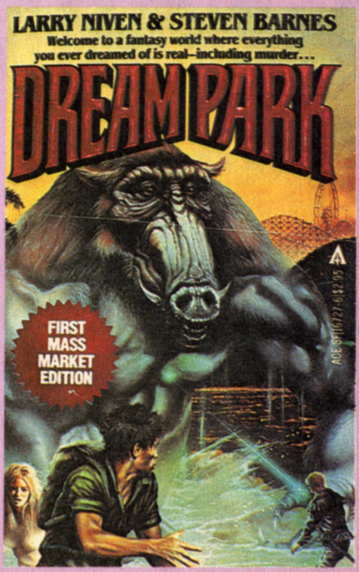
RPGファミコン編①



▲ゼルダの伝説

これからのファミコンの主流はＲＰＧ（ロールプレイング・ゲーム）。ディスク版で登場した「ゼルダの伝説」は主人公リンクの成長物語。地下迷宮がスゴイぞ。





ドリーム・パーク（右は原書）

21世紀科学の粋を集めた未来の遊園地、ドリーム・パーク。そこでは立体 RPGによる〈ゲーム〉が行なわれていた。だが、警備員が殺され、しかも犯人は参加者のひとりらしい。その目的は果たして何か…？

ゲームのオモシロサはノリが決め手なのです

ゲームのおもしろさを決める要素のひとつに、「ノリのよさ」っていうのがあると思う。いったん始めると、いつのまにやら夢中になって、ゲームの世界に引き込まれてしまい、お母さんが「ごはんですよ」と呼んでも、ファミコンから離れられなくなる（こいつぁマズイぜ）というもの。これが「ノリのいい」ゲームだ。反対に、どうも「ノリ」が悪くてスグにあきてしまうため、別のゲームをやりたくなっちまうものも、たまにはあるよね。

この「ノリのよさ」ってのは、テーマ曲とか効果音、それから画面のキレイさなんかにすごく関係が深いと思うんだ。もちろん、ゲームの内容そのものがイチバン大事な要素なんだけど、いままで大ヒットしたゲームはみんな、すばらしいテーマ曲や効果音をもっていた。そこで、

この「ノリ」をもっとよくするためにはどうするか？　ぼくのようにAV（オーディオ・ビジュアル）システムを使うのもいいし、ボディ・ソニックを使うのもいいだろう。いや、もっといえば、大きな映画館でテレビ・ゲームをやれば最高なんじゃないかな。そうすれば、まるで自分がマリオやリンクになったような気分になることうけあいだ。

RPGファミコン編②



▲ハイドライド・スペシャル
フェアリーランド王国とプリンセス・アンをとりもどせ!!　と剣士ジムが戦うのだ。ここにも地下迷宮が、かくされている。敵キャラのモンスターたちが見ものだ。

RPGの遊園地なんてワクワクしちゃうぜ！

と、ここまではやろうと思えばできる現実の話。本の世界なら、もっと思いきったことができるはずだ。もしも、映画館でやる以上に迫力のあるゲームをするために、ファミコンを巨大化したようなスーパー・コンピュータと、超近代的な設備を使ったらどうだろう。そして、以前説明した自分が主人公になってゲームをするというロールプレイング・ゲーム（RPG）を、空想のうえやTV画面のなかでなく、人間が実際にやるとどうなるか…。RPGはあくまで人間の頭の中、想像の世界だけで遊ぶゲームなんだけど、それを本当にやっちまおうってワケ。

そんなゲームの登場する物語が、『ドリーム・パーク』（創元推理文庫）だ。著者のラリー・ニーブンとスティーブン・バーンズは有名なSF作家なんだ。知ってるかい？

精密ロボとホログラムがあれば可能なハズ!?

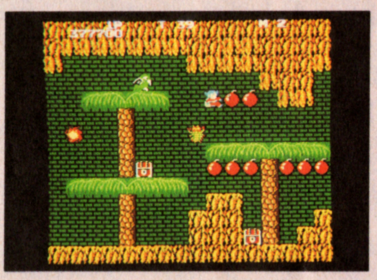
ドリーム・パークというのは、コンピュータやホログラムによる立体画像などを使って、いろんな出しものを見せるだけでなく、お客さんに実際に体験してもらおうという未来の遊園地だ。いわばディズニーランドを、とことんまでおもしろくしたものといえるだろう。

そこでは家族向きの簡単なだしものから、セミプロ用の大がかりなものまで、いろんな種類のエンタテインメントが用意されている。遠くの景色はホログラムによる立体映像、近くの部分はコンクリートや木材や土などで作られている。お客さんは、その舞台の中を歩いて見物する。と、まあここまでは今の遊園地とさほど変わりはない。違うのは、生きた人間やよくできたロボットなんかが登場して、お客にからむってとこなんだ。

たとえば西部劇の世界なら、お客はガンマンになり、人に当たってもだいじょうぶな程度の弱いレーザービームを発射する拳銃をもって、見物して回る。やがて目の前に俳優が扮した悪いガンマンが登場。お客はとっさに腰の拳銃を抜き、悪人めがけてブッぱなす。すると、コンピュータがお客の撃った弾（レーザー）が相手に当たったかどうかを判断して、当たっていればホログラムによる立体映像で悪人に血を流させる、というワケだ。

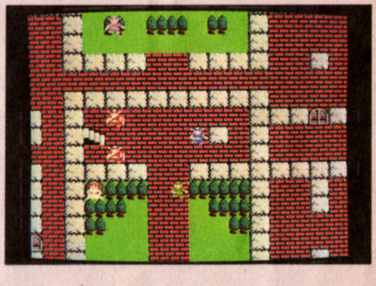
こういえば一部の人は、いまは亡きユル・ブリンナーが主演した『ウエストワールド』という映画（TVでも放映された）を思い出すかもしれない。大正解。まさにあの映画の世界なんですね。

RPGファミコン編③



▲マイティ・ボンジャック
主人公ボン・ジャックが巨大ピラミッドの謎に挑戦。256面という画面数の豊富さとプレイの仕方で結末の変わるマルチ・エンディング方式など奥のフカーイゲームだ。

RPGファミコン編④



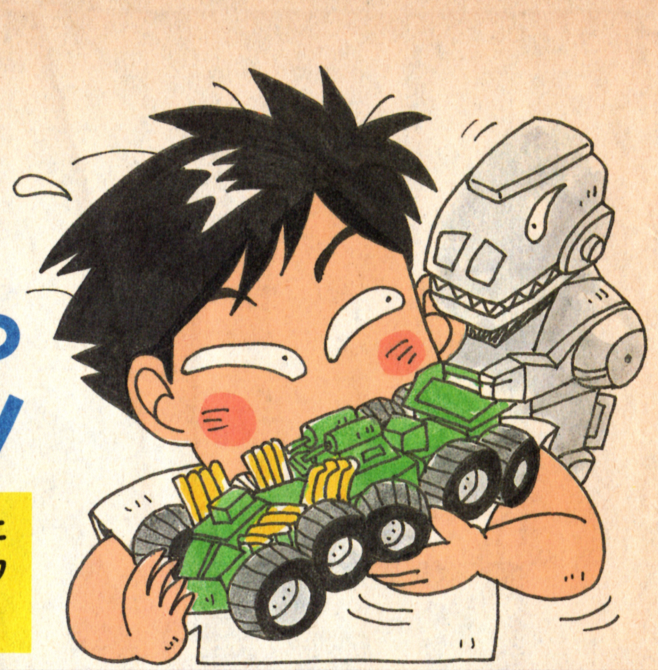
▲ドラゴンクエスト
倒せ!!　ドラゴンロード。魔の竜王に支配された街、アレフガルドで冒険だ。このゲームは、聞き込みで情報を集めるのがポイント。細かい作りに思わずカンゲキ!!

敵を倒し、宝を求めて冒険は始まるのだった

さて、このドリーム・パークの設備を使って行なわれるのが大規模なＲＰＧだ。『ドリーム・パーク』の中では、「南海宝捜しゲーム」という15人のプレイヤーが参加して行なうゲームの一部始終が描かれている。プレイヤーたちは戦士や盗賊や魔術師となって、ニューギニア（といっても、ドリーム・パークの巨大な建物の中に作られている）のどこかにある宝物を探す冒険の旅に出かけるのだ。

『ゼルダの伝説』が気に入ったキミに、ぜひとも読んでもらいたい本だ。いや、ホント。こんな設備があったらなあ……。

RC ロボット ゲーム



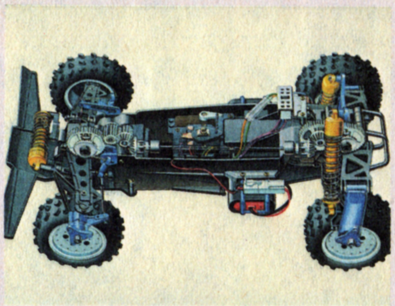
ぼくらの仕事は思いっきりアソぶことだい!!

オレたちコドモの仕事は、なんてったってよく遊ぶことだよな。今月もバリバリのラジコンから、16輪のモンスター・マシンとスゴイんだ。タメになる本の紹介もあるぜい。

チャンプへの第一歩!! 4WDがお手頃価格で登場だ!!

4WDレーシングバギーブーメラン

The Boomerang



▲オフロード用に新開発されたシャーシ



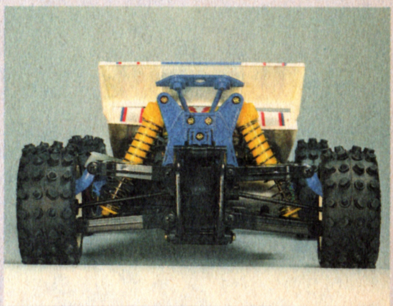
「4WDのレーシングバギーって高いんだよなー」とナゲいているキミのためにこの「ブーメラン」がある。ねだんは安いけど基本はしっかりおさえてあるから4WDの入門機としてバッチリだ。

パワー伝達は、もちろんシャフトドライブ。名車ホットショットゆずりだぜィ!!

この「ブーメラン」は、走りをマスターしたあと、改造でステップアップもカンタン。

●田宮模型 ■15,800円

▼大型オイルダンパーが決め手だよ。





◀ボードがキレイだね。パックマンのコマもカワイイ♥

ナムコがファミコンソフトを盤ゲーム化。第2弾はこれだ!

ボードゲーム「パックランド」

「ドルアーガの塔」の盤ゲーム版「ザ・タワー オブ ドルアーガ」に続いて、あの「パックランド」がボードゲームになったぞ! パックマンがフェアリーランドに妖精を連れ戻すというゲームで、2人から6人(5人をのぞく)で遊べる。

プレイヤーは自分のパックマンと同時にモンスターを動かして他のプレイヤーを妨害することができるのだ。ゴールはフェアリーランド。フェアリーランドは、どこにあるのか始めてみないとわからないんだ。ファミコンもいいけど、こんな盤ゲームも楽しいね。●ナムコ ■3,600円

少年流行通信



▼なんだ坂、こんな坂、登坂パワー37度!! 200㎜くらいのヘイもこえちゃうぜ。

スゴイぜ!! 16輪駆動のSFバトルカー、こいつはまさにモンスター！

モンスターマシン ビッグ一16

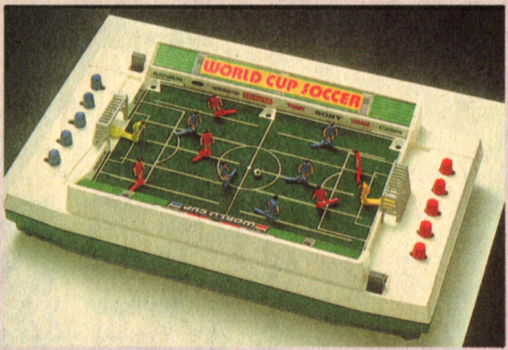
この「モンスターマシン ビッグ一16」は、その名のとおり車輪が16個あるんだぜ。ビッグマッスル16輪タイヤで、坂だってへいだってなんのその。このタイヤは、ゴムの中空タイヤだから、ショックに強いんだ。パワーシフトをONにすれば、うなりをあげて突き進む。どんな障害も5つのパーツをジョイントしたボディで楽々クリア。

こいつは直進しかできないけど、いろいろ遊べるぜ。室内で障害物をのりこえさせるのも楽しいし、外で走らせるのもいい。近未来の宇宙戦を想定してジオラマを作るのも楽しそうだぜ。デカールをはったり塗りかえたりするのもナカナカ。つまり、遊ぶ人の想像力しだいでどんどんオモシロくなるってワケさ。

●トミー ■4,980円

思わずコーフン!! おなじみサッカーゲームが電動になったぞ

ワールドカップサッカーゲーム



▲コンパクトサイズに大きなスリル、持ち運びに便利！

今やサッカーゲームも電動の時代。昔みたいにガシャガシャ動かさなくてもダイジョーブ。電動のレバー操作でキックができる。

センタリングやコーナーキックも全自動。選手は6人ずつだけど白熱のゲームは、まちがいなし。こんな昔ながらのソボクなゲームもオモシロイぞ。

●トミー ■5,980円

ハ・イ・テ・ク STREET

歩け、歩け、2本足で歩け！

ウォーキングロボRK



◀2本足で歩くスガタが実にリアルで感動ものだ。

こいつは、本格的2足歩行ロボ。ヒミツは、高速回転する内蔵のジャイロ。ラジコンで思いのままにあやつることが、できる。普通のロボットタイプもあるよ。

●バンダイ■5,500円

本 BOOKS





オトナになったら何になる？ キミの将来どんな色!?

ハドソン子ども就職情報・第1巻

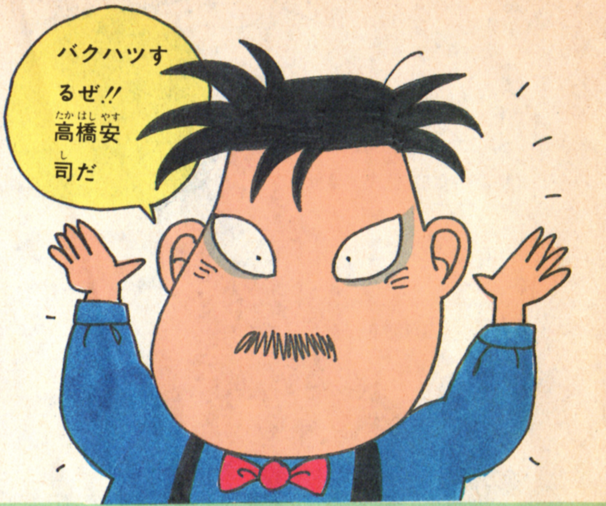
キミたちは、オトナになったらどんな仕事をやってみたい？ もう心に決めた職業のある人も「オトナになった時、考えるよ」という人もこの「ハドソン子ども就職情報」を読むと、きっと参考になるはずだ。

今回出た第1巻は、サッカー選手、パイロット、マンガ家、ゲームデザイナーの4冊をセットしたものだ。

「子ども就職情報」は、キミたちの好きな仕事のことが、よくわかる本。例えば「マンガ家」だったら、あの石森章太郎先生の監修だから、本の内容は保証つきだね。今から自分のあこがれの仕事をよく知っていれば、きっとあとで役に立つはずだ。この本が夢を現実にしてくれるかもしれないね。ねだんは、880円。

海のむこうのゲームの話

コレがアクション・ゲームの決定版ソフトだ!!



シュミレーション・ゲームはスピード感がない、なんて思ってないかい？ 実はスリル満点のアクション・ゲームだってあるんだ。思わず熱中して、手に汗にぎっちゃうぞ!?

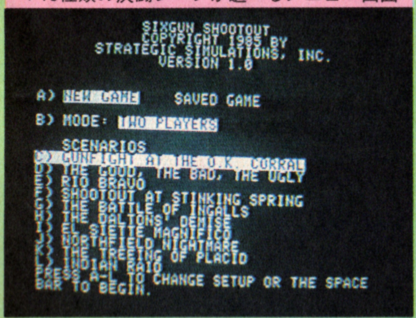
西部劇のガンファイトがパソコン・ゲームに

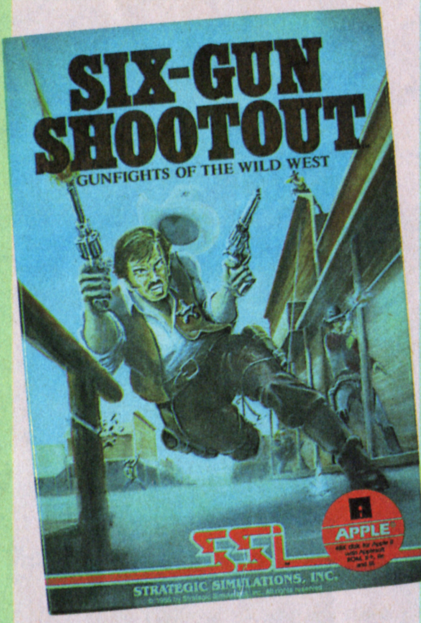
今回は西部劇のソフトを紹介しよう。「SSI」から出ている「SIX-GUN SHOOTOUT」っていうシュミレーションゲームなんだ。これは、６連発拳銃の撃ち合いっていう意味。このゲームは、いろいろな舞台設定で思うぞんぶん、戦うことができるんだ。

時代は、アメリカ西部の開拓時代。キミは無敵のガンマンだ。今日は、どこを舞台に戦おうか。ＯＫ牧場の決闘か、リオ・ブラボーか、それともインディアンと戦おうか。

おっと忘れちゃいけない。このゲームはね、悪役にもなれるんだ。それに、君ひとりで敵も味方も動かすことができる。でも、敵の動きはコンピュータにまかせたほうが、楽だけどね。もちろん友だちとふたりに別れて戦うこともできるし、

▼10種類の決闘シーンが選べるメニュー画面





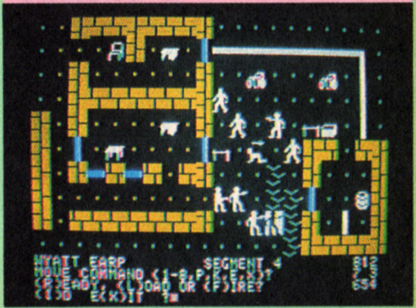
▲シックス・ガン・シュートアウト 西部劇で有名なガンファイトのゲーム化なのだ

何人かでいろいろなキャラクターを動かしたり、協力したりできるんだ。

たくさん出てくるキャラクター全部に好きな名前をつけられるし、キャラクターの強さとか腕の良さとかの細かい設定もできるから、そうカンタンにはやられないのも作れるんだ。ダイナマイトを持たせることもできるんだぜ。すぐにやられたらつまんないもんね。名前をつけるのはいいけれど、相手に撃たれてケガするのはイヤだから、自分や友達の名前はつけないほうがいいよ。だって、一発しか当たらなくても、頭とか胸だとこれはもう大体ダメ。死んじゃうからね。気分悪いよね、そんなの。だから、タレントの名前をいただいちゃったり、マンガからとってつけるといいね。これは、けっこうオモシロイよ。

ガンマンはキミだ、インディアンはボクだ!?

▼『ＯＫ牧場の決闘』。ダウンした敵に注目！



ぼくがいちばん好きなのは、なんといっても、インディアンにかこまれたほろ馬車隊って設定のゲーム。

ほろ馬車隊をやっていると、映画みたいに危ないところを助けにくる騎兵隊は出てこないので、もうとにかく必死にならないとインディアンに負けちゃう。弾薬には限りがあるから、撃ちまくるわけにはいかない。そのくせ、インディアンのほうが人数は多いときてるから大変だ。トマホークっていう斧の親分みたいなのをふりまわされたら大さわぎだ。どうやったらうまく守りながら、相手をやっつ



けることができるかを考えるのは楽しいよ。

反対にインディアンの方をやってもオモシロイゼ。ほろ馬車隊は馬車で円陣をくんで、その内側にかくれながら攻撃してくるから、遠くからじゃやっつけにくい。近づこうと思っても、かくれるようなものがないから、ねらい撃ちされる。拳銃とかライフルの数だって、むこうの方が多い。でもインディアンは足が速い。それに少しぐらいのケガは平気。弓矢の腕前もいい。槍だって投げられるんだ。それにトマホークがある。これは接近戦ならバツグンの威力だ。インディアンは仲間の被害をできるだけ低くおさえて、短い時間でほろ馬車隊をやっつけなくっちゃいけない。これはアタマ使うよ。

想像力をフル回転させればオモシロサ倍増だ

というオモシロイゲームなんだけど、このゲームは、ちょっとキャラクターの動きが弱い。絵が物足りないのは、アップルのゲームだからしかたないとしても、動きが少なくて地味なんだよね。設定が西部劇だけに、もっとハデな動きがあると思っていたんだけどな。

それと『OK牧場の決闘』をやった時に感じたんだけど、ひとりづつ順番に動かしていくから、ひとりケガするとそのキャラクターに集中攻撃ができるんだ。いくら接近戦でも、これはあんまりだよ。

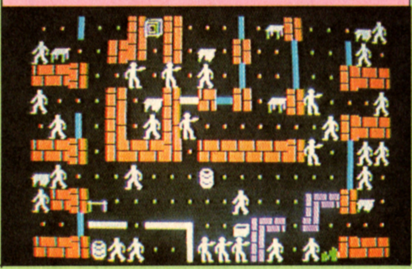
でも、この『インディアン対ほろ馬車隊』をやったらオモシロかったんだ、うん。やっぱりゲームの設定は大事だね。でも日本のゲームで遊びなれてるキミたちには、少しものたりないかもしれないな。動きやキャラクターの絵のせいかな。

まあ、パソコンのシミュレーション・ゲームって結局、想像力がモンダイなんだ。自分の頭の中で、いろいろ好き勝手に想像して遊べる人むきのゲームだね。

▼これは『インディアン対ほろ馬車隊』の巻



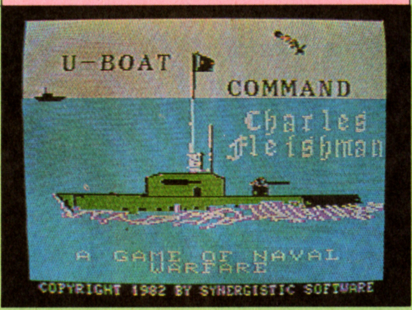
▼インディアン側の圧勝で、ゲームオーバー



潜水艦ゲームでもアクションを楽しめるんだ

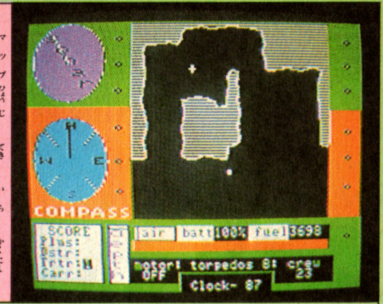
おっと、もうひとつゲームを紹介するのを忘れるところだった。これはまたもや、潜水艦のゲーム。

▼Uボート・コマンド　ドイツ語がシブイゼ



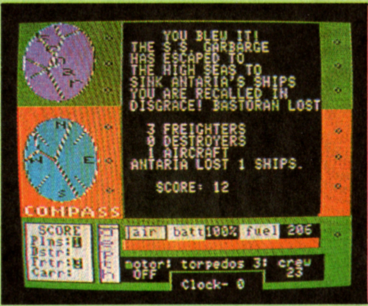
『U-BOAT COMMAND』っていうんだけど、前に紹介した『GATO』とは全然ちがって、これはアクション・ゲーム。ゲームの目的は、入り江の奥から出港する空母を、マップの外に出ないうちに撃沈することと、制限時間内にどれだけ敵をやっつけられるかということだ。

このマップがせまいんだ。だからゲーム展開は早い。空母以外の船も次から次へと出てくるし、飛行機も飛んでくる。



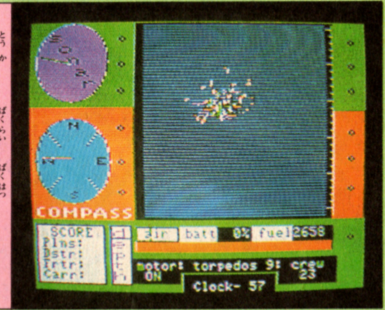
▶MAP表示で敵の位置を確認！

おまけに大きい島があってジャマなんだ、コレが。ぼけっとしてるとぶつかってゲームオーバー。でも、潜水艦の速度とか潜航とかの動きがとてもカンタンになっているから、操作はやさしいよ。それから、駆逐艦に発見されてあわてて潜航したら、画面に爆雷が沈んでくるのが表示されて、目の前でドカン！　ダメージレポートがいっぱい表示されて、これはいけない、なんとかしなくちゃと、撃沈されたふりをするために燃料とかを放出するキーを押してたら、押しすぎて燃料がなくなってしまった。なさけない！　今度は、もっと真剣にやろうと誓ったぼくでした。これは息抜きに手ごろなゲームとしてオススメだよ。



◀結果表示。左はレーダーと方位

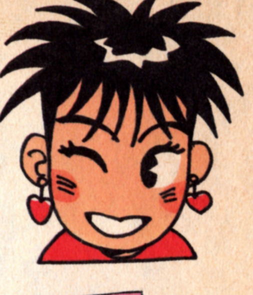
では、次回では『SKY FOX』っていうアクション・ゲームを紹介するからね。お楽しみに！



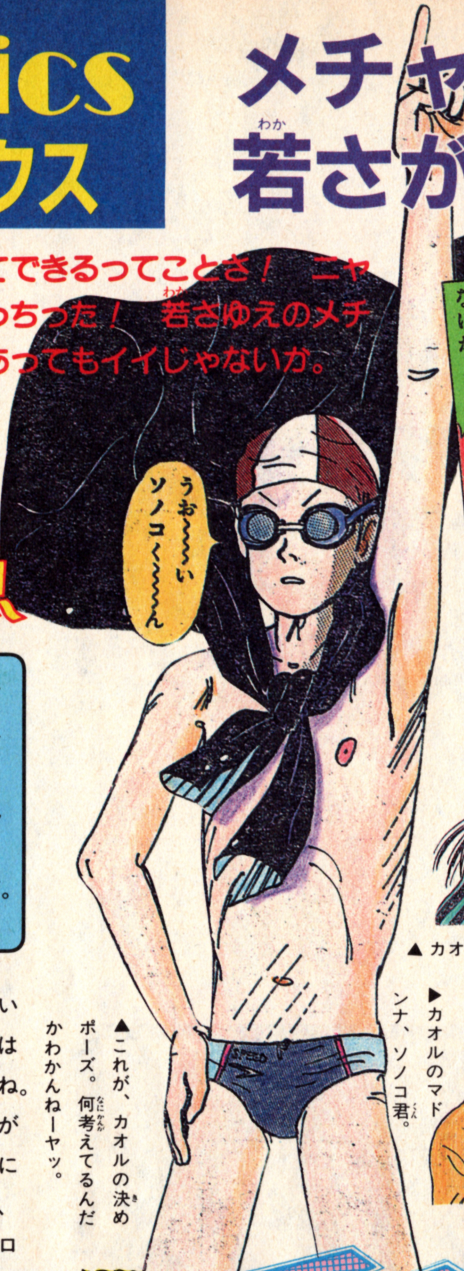
▶投下した爆雷が爆発したところ

Comics コミックス

メチャクチャな若さがバクハツ



若いってコトはナンだってできるってことさ！ ニャハハ、はずかしげもなく言っちった！ 若さゆえのメチャクチャなせーしゅんが、あってもイイじゃないか。

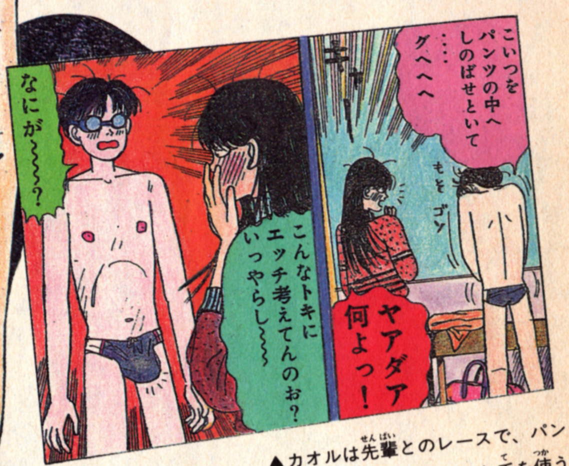


▲これが、カオルの決めポーズ。何考えてるんだかわかんねーヤッ。

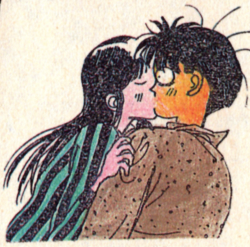
プールにかけた青春の行く先は？ 主人公カオルのでたらめな生き方がイイ

バタアシ金魚

● **ものがたり** 主人公、立花カオルは高校１年生。いきなり水泳部に入ったものの、やることなすことメチャクチャ。彼のとりえといえば元気のよさだけ。退部さわぎもなんのその、カオルは、とにかく元気なのだ。これから一体どうなるのやら……。



▲カオルは先輩とのレースで、パンツに砂袋とゆーヒキョーな手を使う



▲カオルにくっつく謎のオンナ

どーも、まこもでス。今回、紹介する「バタアシ金魚」はヤング・マガジンにのってるハチャメチャ水泳マンガなの。主人公、立花カオル君は、かなりアブないタイプ。作者の事故で連載が長期中断とゆーアクシデントもあったけど、５月18日には待望の単行本が出るぞい！

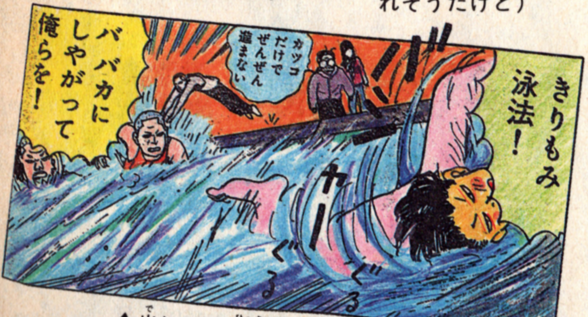


▲合宿所のバァさんは専任コーチ

このカオルくんみたいな男のコって、現実にはいそうでいないのよね。こんな男のコがワタシのそばにいてくれたら、かなりオモシロいんじゃないかしら。(スゴく疲れそうだけど)



▶カオルのマドンナ、ソノコ君。



▲出たっ!! 必殺ワザきりもみ泳法だ!!(名前だけ)

TO-Y

今月のピックアップ

今イチバン、カッコいいの!!

なんてったって男のコは、カッコよさ。少年サンデーの「TO-Y」ってば、ホントにカッコいいし、なおかつ笑えちゃうマンガなの。ストーリー展開もウマいのよねー。



うーん、冬威クンはカッコよいのじゃ♥

ファミコンGoods大図鑑①

レコード編

ファミコンを音で楽しんじゃお！

ファミコン・ミュージックをレコードで聞いちゃおう!! マリオ攻略法をビデオで見ちゃおう!!

ビデオゲームグラフィティ



ナムコの人気アーケードゲームの音楽がアレンジで大変身!! A面はパックマンのワンダードライブ。●ビクター、2800円、発売中。

ファミコン・ミュージック



おなじみのゲームも音だけになると不思議な感じ。任天堂のおなじみソフトの音楽集なのだ。●アルファ、2200円、5月25日発売。

マリオ　オリジナルサウンドトラック



超人気スーパーマリオのゲーム・ミュージックが、オリジナル版でシングル盤になったぞ。●ファンハウス、700円、発売中。

マリオの大冒険



マリオのあのメロディに歌詞がついちゃった!! おなじみメロディも歌詞がつくとひと味ちがうぞ。歌うは、AYAとなかよし応援団。AYAちゃんの歌がカワイイ。●キャニオン、700円、発売中。

RUNNER



みんなのアコガレ、あの高橋名人が、とうとうレコードを出しちゃった!! これが、なかなか本格派。シブい青春ポップスに仕上がっているんだ。●フォーライフ、700円、発売中。

攻略法も隠れキャラもビデオで見ればバッチリさ!!

マリオの大冒険

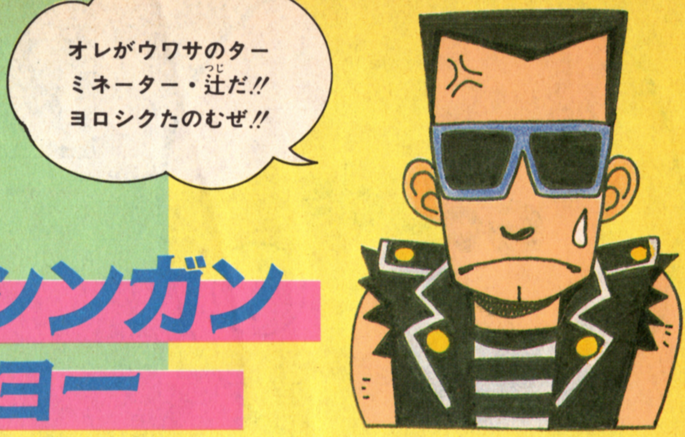


マリオの人気は、あいかわらずスゴイ。攻略本もいっぱい出てるけど、読むより見た方が早い。というわけで、とうとう攻略ビデオが出たぞ。

ハイスコアのためのテクニック、半身ずらしに6発花火、こんなのはホンの序の口。隠れキャラとその出し方もしっかり見せてくれる。プリンセスピーチの歌う「GO GOマリオ」も入ってるよ。これをきっかけにどんどん人気ゲーム攻略ビデオが出てほしい。●ポニー、30分、4800円、発売中。

SEGA®

みんなセガのゲームをやったことあるかな？　セガのゲームってのはナカナカ通ごのみのソフトばっかりで、独特のオモシロサがあるんだゼィ。キミもセガの魅力にとりつかれて、一緒にドツボろう！



マシンガンジョー

まず最初に紹介するのは、本格派シューティング・ゲーム・ファンなら必ずアツくなるにちがいない、マシンガン・ジョーだ。

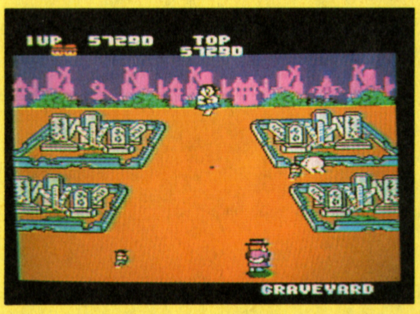


▲今から君はマシンガンジョーだ。タイトル画面からファミコンとは一味違うぜ

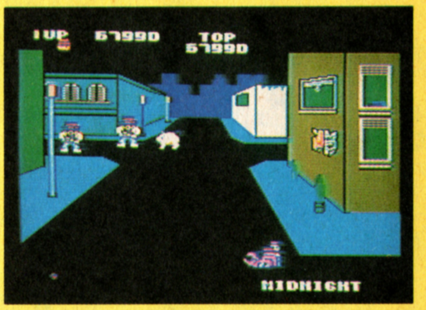
舞台は1920年代のアメリカ。アル・カポネの力が大きかった時代で、ならず者が街を支配していた。そこで、この街を救うためにやとわれた腕ききガンマンがキミ、マシンガン・ジョーだ。ジョーは、街を支配しているボスのエルドバを倒さなければならない。そのためには、まず手下どもを倒さなければ……。というのがゲームストーリーだ。ジョーの動きは5方向、それにジャンプしかないけど、それをフルに動かさなければならないほど、手下の攻撃がキツイのでナメてかかるとスグにＧＡＭＥ　ＯＶＥＲになっちゃうんだ。このへんのムズカシサが、通のココロを刺激するんだよね。。それから他のゲームと違ってる決定的な点ってーのが、手下をやっつけると体が小さくなってジョーにくっついたり、テトラタコっていう弾をはじき返すヘンな動物が出てきたり、しまいにゃ、いきなりブラブタっていうブタが出てきたり（なぜかセガはブタのキャラクターをよく使う）、トドメは、大ボス役が『セーラー服と機関銃』のパロをしていたり(ワカルヨネ)、とっても考えつかないような、オカシナ感覚をもっているところなんだ。だから、このゲームのオモシロサっていうのは、動きは少ないけれどシューティングの原点みたいなところ、そしてその難しさ、それに、ファミコンとはまったく違ったセガ独特の雰囲気にいつのまにかとりこまれて、ＰＬＡＹしてるうちにすごく燃えてしまってるってートコロなんだろうね。ボクも今までイロイロなシューティング・ゲームをやってきたけど、こんなにアツくなるゲームはひさしぶり。最近のシューティング・ゲームにあきてしまったというキミでも、このゲームのヘンなオモシロサに、いつのまにか燃えてしまってることだろうネ。



▲まず始めは港だ。くっつき人間には気をつけろよ。ここでつっかかるようでは先が長いぞ



▲おおーっと、これがウワサのヒロコちゃんだ。ファンには倒せなかったりして……



▲夜の街だ。ここまでくるのに昼の街、サロン、墓場てのがあって、相当の苦労モノなんだ

▼さあ、ラストのフェアリーランドだ。キツイけどガンバロウ！　ここが終われば……



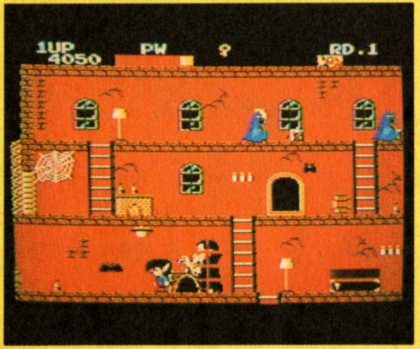
ゴーストハウス

さて、シューティング・ゲームの次はといえばＲＰＧだネ。まずはそのゲーム内容を紹介しちゃおう。最近のＲＰＧにアキたというＲＰＧマニアはやってみるっきゃないヘンなＲＰＧだぞ！



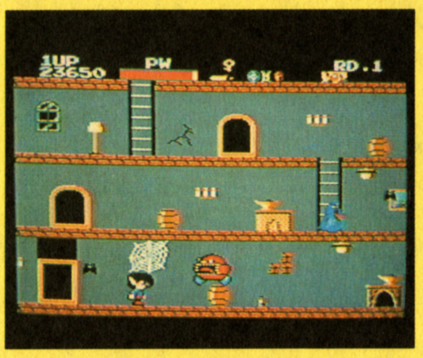
▲“ゴーストハウス”のタイトル画面。スタートボタンを押した時なにかが君に起こる!!ゾクゾクするぜ!!

冒険好きなミッキー少年は、ドラキュラを倒そうとゴーストハウスの中に入りこんだ。だけどその中にはミッキーくんのエネルギーを奪おうと、怪物がウヨウヨしているぞ。エネルギーのなくならないうちに、５人もいるドラキュラをすべて倒せるかな。まずは館の外からだ。う



▲ドラキュラの最後。写真ではうまくでてないけど、実際はもっとスゴイんだ。

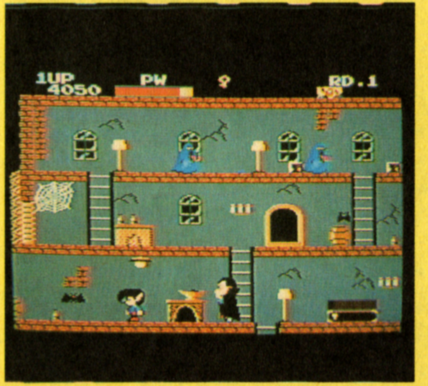
るさいコロモリのデロバット、死神のデス、火を吹くファイヤーフー、そして恐ろしいミイラ男ザ・マミーが、ミッキーくんをジャマする怪物たちだ。こいつらをパンチで倒して館の中に入ろう。怪物たちの中には、ドラキュラの棺のカギをもっているヤツがいる。カギを拾ったらドラキュラとの対決だ。ナイフを拾って戦おうっ。ドラキュラを倒すと出てくる貴石を５個集めればラウンドクリアーだぜっ。しかし、エネルギーがなくなるとミッキーくんは死んでしまう。エネルギ



▲このように、ファミコンでは出会ったことのないような笑わせてくれる怪物ばかりだ。

ーは怪物の他に、いきなり飛んで来る矢、ナイフ、それに地獄の火が燃えさかる廊下などに当たるとなくなるぞ。ドラキュラとの対決までに必要なエネルギーをなくさないようにしながら、ミッキーくんを進めて行こう。そうして、６ラウンドをクリアすると……。

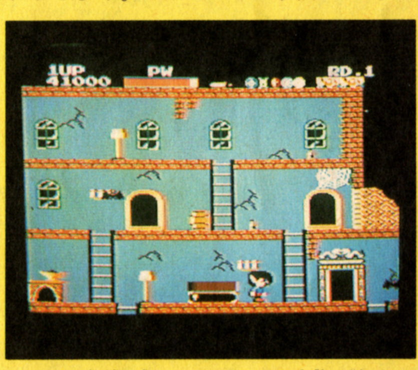
　といったワケだけど、ワカッタかな？なぜか笑わせてくれるキャラクターたち（ミッキーのホフクゼンシンがカワイイ）や、その異様な雰囲気をかもしだしてい



▲カギを拾って棺を開ければ、ドラキュラとの対決だ！　パンチよりナイフで戦おう。

るグラフィックス（特にドラキュラが死ぬシーンなんかの表現とかネ）などなど、ＲＰＧファンには、ちょっと異質なものなのでよけいに楽しめるんじゃないかな。

　とまあ２本紹介したけれど、ファミコンにゼーンゼン負けない性能があるってのは、わかってくれたかな。セガのゲームってのは、その独特の雰囲気をもったグラフィックスがいいんだ。アーケード版のをみても、他とは違ってるって一のがわかるよネ。ファミコンに負けてるなん

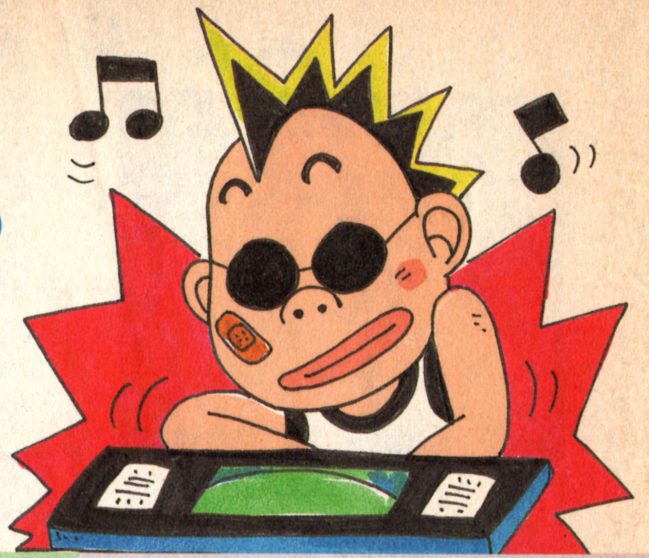


▲５個の貴石を集めるとどこかに出口が開いている。探しているうちに死なないようにネ。

てのは、見なれてないから、そー言われてしまうだけなんだよ。それから一番カンドーするのが、ＢＧＭのスゴサなんだぜ。この点はファミコンなんかよりも数段うえをいっているんだゾ。このヘンが最近、ゲーム通にウケだした原因じゃないかな？　これでセガのスゴサがわかっただろう。ナニ、ワカラン？　エエイ、そういうヤツはだまされたと思ってセガを買ってみなさい！　そうすればキミもワタシの仲間。今日からセガにドツボッてしまうことであろう。ハッハッハッ。

アーケードゲーム

ファミコンとはちがう刺激とコーフンやでェ



オッス！ どないだ、元気でやっとるか。ワイはバリバリにやってるでえ。今月紹介するのは、タイトーの「スクランブル・フォーメーション」や。ほな、はじめるで。

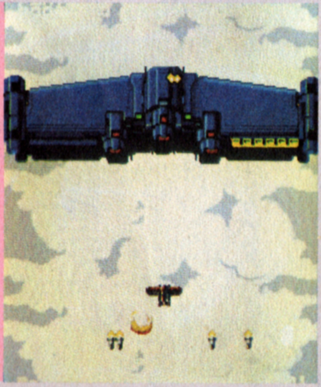
スクランブル・フォーメーション



◀スタートは、国会議事堂の上空からや。このリアルさが、たまらんで。

この「スクランブル・フォーメーション」は、シューティング・ゲームや。しかし、ふつうのとはちょっとちがうんや。小型の味方機をドンドンふやして、フォーメーション攻撃ができるんやで。

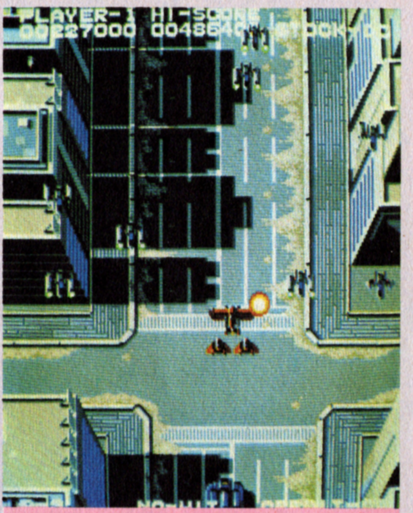
空中か地上に出てくる敵機のうち、赤いヤツがでてきたら、味方機を取るチャンスや。地上の敵はやっつけるだけで4機が、空中の敵はやっつけてからその上を通ると1機がとれるで。



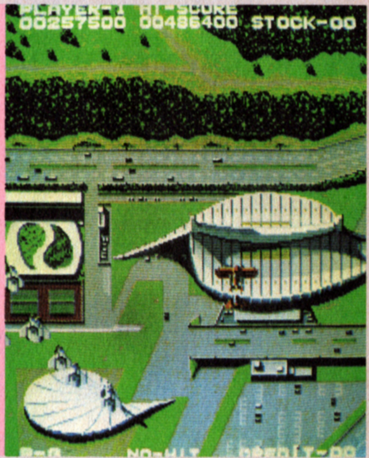
▶雲の上のステージの敵は大型戦艦や。3つのエンジン撃破でKOするんや。

フォーメーションは4機までで、それ以上はストックされる。まず最初の攻略法として、この味方機をできるだけたくさん取っておくことや。

フォーメーションは、タテ1列で地上・空中同時攻撃のＦ１。ヨコにならんで空中ミサイルを連射できるＦ２。タテヨコ隊列で地上ミサイル連射のＦ３の３種類ある。Ａボタンを攻撃、Ｂボタンがフォーメーション・チェンジに使うんや。このフォーメーションによる攻撃の違いを早いことマスターするのも、上達のポイントやで。



▲ビルの谷間を低空飛行。スピードも上空よりはずっと速くなるのもリアルやで。



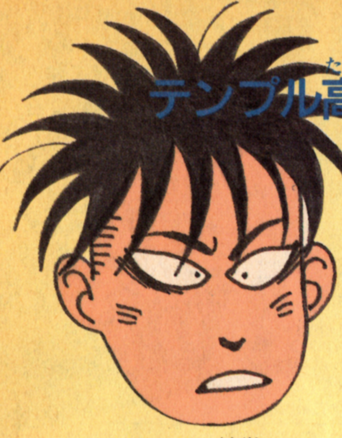
▶この特徴的な建物は代々木の体育館やないか！

それにもうひとつ、スゴイ攻撃があるんや。ＡＢボタンを同時に押すと、仲間機を強力ミサイルとして発射できるねん。仲間機はためこむばかりじゃなく、効果的に使うのもコツやで。

東京をシミュレートしたグラフィクスのキレイさも加わって、やっぱりこれはアーケードゲームでしか味わえんコーフンがあるで。ほな、また来月。



◀ごっついターミナル駅のむこうには高層ビル。これはたぶん新宿やな。

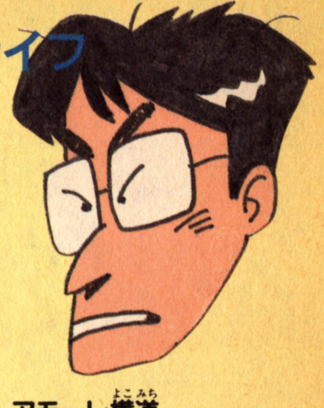


テンプル高橋とアモーレ横道のマイ・コンピュータ・ライフ

あたいにおまかせ

東京困りもの治療院

3000人にひとりは愛読している!!
これさえ読めば、あなたも私も困りもの!?



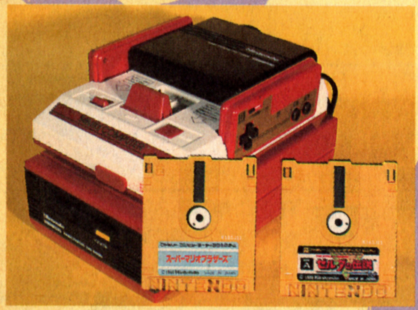
テンプル高橋　　アモーレ横道

アモーレ横道　おかげさまで好評のこのコーナーも３回目を迎えてしまった。

テンプル高橋　え、マジ？　好評なんだこれでも。

アモ横　そういっておけば、ワタシも安心、アナタも安心、担当者も安心というわけさっ。

テン高　安心と言えば…。



▲ディスクシステムで最強のファミコンに！

アモ横　でた！　○○と言えば…って話を本題に持っていくパターン。

テン高　うっせーなあ。今回はディスクシステムの話をしてやろうじゃん。ディスクのメリットは何か。

アモ横　大量のプログラムを記録できること。プログラムの書き込み、読み出しが早いこと。おかげで、途中でゲームをやめても、そこまでの結果をすぐに記録しておけるので、すぐ途中から始めることができる。そのメリットを生かしたゲームソフトが今後登場してくることを、私は希望してやみません。

テン高　やーなヤロッ！　〝ゼルダの伝説〟が期待どうりで満足してるけどね。

アモ横　ディスクシステムの仕組を知っているかなキミは。

テン高　んなもん知らなくてもゲームはできるもーん。

アモ横　勝手に説明しちゃおうっと。要するにディスクというくらいなもので、円盤だ。レコードのように渦巻きになってプログラムデータが記録されているんだ。プログラムの読み書きが自由で速いということは、あるゲームに飽きたら中身を入れ換えてしまうこともできるということだから、ディスク１枚あれば、けっこうお得。そういうソフトの販売機もあるしね。

テン高　ただパソコンで使われている同じような名前のディスクとは、厳密に言うと記録方式が違うんだ。

アモ横　ふ～ん。で、ディスクシステムには、まだまだ魅力があるんだって？

テン高　そうなんだよ。ディスクシステムのゲームの音は、今までのファミコンとは段違いに良い音がするんだよね。

アモ横　ほんとにそんなに違うのかい？

テン高　アッ、信用してないだろ。違うもなにも、この〝ゼルダの伝説〟音を聞いて欲しいなぁ～。〝ゼルダの伝説〟のＢＧＭはもう映画音楽なみだぜ。

アモ横　で、どうしてそんな良い音がでるんだい。なにか秘密がありそうですな。

テン高　そこなんですよ！そこがディスクシステムの偉いところなんだよね。

アモ横　全然、答えになってないんじゃないですかそれ。

テン高　実はオレもそこまでは、よく知らないのだ。ただ最近はやりのＦＭ音源。

アモ横　ああ、最近よくパソコンに内蔵されてるヤツだろ。

テン高　そう、そのＦＭ音源てヤツでもないらしいがよくわからないと。

アモ横　君は、いったいなにが言いたいわけ？

テン高　まぁ、ようするにだ。ディスクシステムは、良い音がすると。その音はＦＭ音源内蔵のパソコン並みであると。そういう事だ。

アモ横　なるほど、わかったようなわからんような。つまりディスクシステムは



▲人気上昇中の〝ゼルダの伝説〟君も徹夜する？

少々高いけど、記録できるプログラムの容量が増えて、音もよくなって、ゲームが楽しい。そのうちゲーム以外に使える便利なソフトも登場するってことかな。

テン高　スゴイ！まったくその通りだよ。みんなもわかってくれたかな？それじゃ今回はこのへんで。バイバイ。

中古ソフト売りま〜す！
中古ソフトザクザクあるよ。店に見に来てね。

ファミコンクラブが中古買売開始

電話が多くてかかりにくい時が多い様です。ゴメンネ！時間をおいて又かけてね

秋葉原より発信！

ファミコン中古ソフト4本と新作ソフト1本交換（こうかん）シマース！



買います!! 中古ファミコン

￥5,000〜￥7,000
本体、RFスイッチ、アダプターつけてね。

今、テレビ、新聞で話題（わだい）集中！

お問合せは必らず電話にして下さい。
葉書でのお問合せにはお答えできません。

中古ソフトと交換シマース。新作ソフト発売予定

品名	発売予定	定価	会員価格	品名	発売予定	定価	会員価格
マイティ・ボンジャック	4/17	￥4,980	￥4,400	ザ・キャッスル・エクセレント	5/	￥4,900	￥4,400
ウオーロイド	6/	￥4,900	￥4,400	アトランチスの謎	4/17	￥4,900	￥4,400
ゲゲゲの鬼太郎	4/17	￥4,900	￥4,400	ドラゴンクエスト	5/	￥5,500	￥4,900
ビーウィング	4/17			スパイVSスパイ	4/25	￥4,900	￥4,400
アーガス	4/17	￥4,900	￥4,400	影の伝説	4/18	￥4,900	￥4,400
グラデウス	4/25	￥4,900	￥4,400	魔界村	5/25	￥5,500	￥4,900
ビートストップII	5/			バードウィーク	6/4	￥4,900	￥4,400
ディグダグII	4/19	￥4,500	￥4,100	チョプリフター	5/末	￥4,900	￥4,400
飛竜の剣	5/			セクロス	5/中		

新作ソフトの申し込み方

①申し込み書に全部書いて、代金と一緒に現金書留で送って下さい。
②会員は会員価格、会員以外は定価です。
☆予約受付中、必ず現金書留で申し込んで下さい。
☆葉書での問合せ、注文、予約はできません。

こわれた君のファミコン なあ〜んと￥3,000で買いとりますヨーッ!!

送り方

①本体、RFスイッチ、アダプター、箱、説明書、全部つけて下さい。
②下の申し込書に全部書き、金券をはってこわれたファミコンと一緒に送って下さい。
③金券のない人は便せんに氏名、住所、TELを書き、"こわれたファミコン送ります。"と書いて下さい。
④どこがこわれているか書いてね。
⑤会員でない人のこわれたファミコンも買い取ります。

金券 ￥3,000

箱、マニュアルのないものは￥2,000です。

▼ファミコンクラブ受付風景



中古ソフト 交換のしかた

会員でない人も交換できるよ！

①交換を希望する新作ソフトの価格によって送ってもらう中古ソフトの本数が変ります。

新作ソフトの定価	新作ソフトの定価	新作ソフトの定価
￥4,500	￥4,900	￥5,500
↓	↓	↓
中古ソフト4本送って下さい	中古ソフト5本送って下さい	中古ソフト6本送って下さい

②箱、マニュアルを必らずつけて下さい。
ついていないものはそれぞれ1本につき1本追加になります。

(例) 新作ソフトの定価が￥5,500の場合
① 箱、説明書が全部ついている時 6本
② 箱か説明書のないのが1本ある時 7本
③ 箱か説明書のないのが2本ある時 8本
④ 箱か説明書が6本ともない時 12本

★下記のソフトは古いので2本で1本とかぞえます。

1. スーパーアラビアン	7. ボーガンズアレイ	13. バルーンファイト
2. ダックハント	8. ポパイ	14. バングリングベイ
3. ドンキーコング	9. ポパイの英語遊び	15. エキサイトバイク
4. ドンキーコング3	10. ワイルドガンマン	16. マリオブラザース
5. ドンキーコングJr.	11. クルクルランド	17. ピンボール
6. ドンキーコングの算数遊び	12. デビルワールド	18. アーバンチャンピオン

●申し込み方法 —— 下記の申し込みに全部書いて中古ソフトと一緒に送って下さい。
●中古ソフトを送る方法は —— 郵便小包、宅急便でOK。
●いつ届くの？ —— 小包を送ってから1週間から10日で届きます。(商品によっては品切れで発送がおそくなる事もあります。)

東京 東京に近い人はこちらにかけてね ☎03-253-4226



東京秋葉原店

大阪 大阪に近い人はこちらにかけてね ☎06-647-0562



大阪日本橋店

会員募集中



会員の特典

①新品ソフトを会員価格(定価の割引)で買えます。
②中古ソフトも会員価格(定価の割引)で買えます。

会員になる方法

①左の会員申込書と入会金￥1,000を必ず現金書留で送って下さい。
②会員証に写真をつけたい人は2.5cm×3cmの写真を一緒に送って下さい。免許証のようにカッコいい会員証だヨ!!



どんな写真でもよいよ！

申し込書 Ⓓ

フリガナ	年令 才
氏名	会員No.
住所 〒	TEL

✱どれかに○印をつけて下さい✱

	新作ソフトを買いたい。
	中古ソフトと新品ソフトを交換したい。
	こわれたファミコンを売りたい。
	中古ソフトを売りたい。
	入会したい。

✱希望ソフト名✱

第一希望
第二希望
第三希望

キリトリ線

①送金方法は、現金書留だけにして下さい。他の方法で送金された場合、責任をとれない事があります。
②御申込みの品物到着は一週間後位になります。
③買いとり金額が1,000円以下の場合、切手1,000円分でお送り致します。
④品切れで希望の新作ソフトをお送り出来ない時があるので第2希望、第3希望のソフト名も必ず書いて下さい。
⑤会員Noの記入のない方は会員価格にならない場合がありますので会員の方は必らず会員No.を記入して下さい。
⑥新品ソフトをお送りする時の送料はクラブで負担します。

●ファミリーコンピューターは任天堂の登録商標です。

受付時間 AM10時〜PM7時

日本ファミコンクラブ

送り先
〒101 東京都千代田区外神田3丁目15番6号 小暮末広ビル9F 03-253-9596
〒556 大阪市浪速区日本橋5丁目12番9号 日本橋会館ビル2F 06-647-0572

フランチャイズ・チェーン F.C募集中 クラブと一緒に成長しましょう

最新ソフト情報

ファンタジー・ファミリー・ゲーム登場！

BIRD WEEK
バード ウィーク

家族みんなで楽しめる！きみの妹にもおすすめ!!





危険がいっぱい大自然！

親鳥であるマミーは今日も朝からおおいそがし。ヒナ鳥達は育ちざかりでマミーがエサを取ってくるのを木の上の巣で今か今かと待っているんだ。

さあ、君は子ぼんのうな親鳥となってヒナ鳥達を大自然に無事、巣だたせてやるのだ！

あそび方

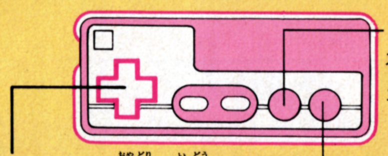
君はヒナ鳥達を育てる親鳥マミーとして、ヒナ鳥達にエサを運んで育てていかなくてはいけないんだ。ヒナ鳥はおなかがすくとハネをハバたかせて騒ぎはじめるからうまくタイミングをみてエサをやろう。

ちゃんとエサをやってるとヒナ鳥達が成長してやがては巣立っていくぞ。だけど、エサをあげないでほっといていると騒ぎ方が激しくなって最後には動かないで死んでしまうんだ。ヒナ鳥達にエサをやるのをじゃまする動物達は面が進むにつれてどんどん増えていく。うまく動物達をかわしながらヒナ鳥達にエサをやって大自然に巣立たせよう！

コントローラの使い方

✚ボタンで親鳥を上下左右の四方向に移動させることができる。斜めへの移動はできないから注意が必要だ。

Aボタンはキノコを落とすのに使う。すごくシンプルな操作だ。

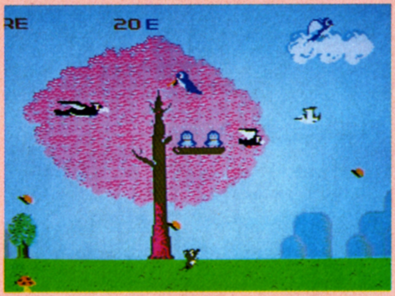


ジョイスティックの有効度

このゲームはコントロールの方向が4方向なためにコントローラーだとちょっとやりずらいところがある。その点、ジョイスティックだと自分の手の動きがはっきりとわかるためにまだ動かしやすく感じられる。ジョイボールはあまり向いていないようだ。



1面めではワシしかでてこない。エサのつかまえ方をよく研究しておこう。



春になって桜も満開！でも花見なんかしてるヒマはないゾ。

STUDY 1

最初の1～12面まではヒナ鳥が2羽しかいない。まずここで基本的なテクニックを確実にマスターすることがたいせつなんだ。エサのムシを完璧につかまえられるようにすることが第一歩。エサを確実につかまえられないと話にもなりゃしないぜ。お次は動物達の動きを覚えることだ。動き方は急に変化するようにみえるけど、実は前ぶれがあるんダヨ。

STUDY 2

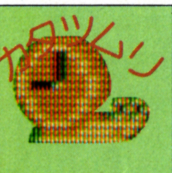
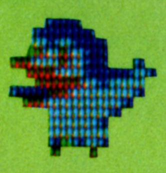
13面をすぎるとヒナ鳥の数が一羽増える。ポンキーが仲間入りするんだ。1羽増えてもたいしたことないサ。そー考えている君は実に甘いんだョ。2羽と3羽じゃ、天国と地獄くらいの差があるんだ。1羽にエサをあげて安心したのもつかの間、すぐにほかのヒナ鳥がエサを求めて騒ぎはじめるんだ。でも、エサを確実につかまえられればOKサ！



なんか一面とかわんないよーだけどね。じつはヒナ鳥が一羽ふえているのです。



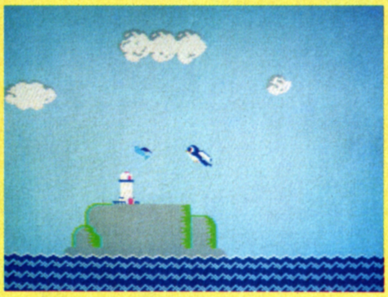
花が咲きみだれて一見、平和に見えるけどここがまたムズいんだよね、じつに……。

楽しいキャラクターがいっぱいだよ！		キツツキ 	ふだんはただ木をつついているがときどきすごい速さで親鳥めがけて飛んでくる。名前はペッカー。要注意人物(?)だぜ。	カタツムリ 	モグラの頭をふんづけると登場する"でんでん君"。取ると、動物や虫が少しの間、動かなくなるんだ。チャンスだぜ。
親鳥マミー 	主人公の親鳥。唯一の武器のキノコをたよりにヒナ鳥達を成長させるべくエサを求めて飛びつづける。名前はマミー。		画面を横切って飛んでいる大ワシ。名前はブルート。動きがゆっくりしてるからって油断してるとアブナイぞ！	キノコ 	親鳥の唯一の武器のキノコ。名前はマッシュ君。動物達にぶつけると相手を気絶させることができるぞ。うまくつかおう。
	3匹のヒナ鳥。右からピンキー、パンキー、ポンキー。おなかがすくとエサを求めて大さわぎするぞ。わいわい！	ムササビ 	普段は木を昇ったり、降りたりしている"とび丸"。ときどき前ぶれもなく木から木へ飛びうつるから気をつけよう。	モグラ 	時々地上に顔を出す、もぐらのモール君。顔を出している時に頭をふんずけるとどこからともなくカタツムリが……。

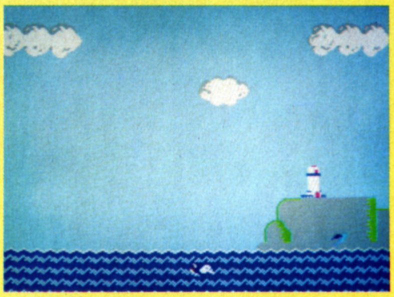
ボーナスステージ

3面クリアするごとにボーナスステージに突入だ。ボーナスステージもなんと2パターンあるぞ。

まず1番めは海だ！海の上をとび魚が飛んでいるから、たくさんとってパワーをつけよう。あんまり無理しすぎると、海にドボンしちゃうぞ。2番めは林の木から、りんごが落ちてくるからうまくキャッチしよう。



青く美しい海。燈台をバックにとびまわるトビ魚をうまくつかまえよう。



親鳥が海に落ちちゃうと、ナントおぼれてしまってボーナスステージが終っちゃう。



ついうっかり敵にぶっかってしまうと、このとうり、ついらくしてしまうゾ。



ヒナ鳥にエサをやれずにいると動かなくなってついにはしょーてんしてしまうのダ。

ワンポイントアドバイス

親鳥が動物達にぶつかると、親鳥はその痛みで急速に地面に落下してしまうんだ、痛いぜ、これは、また、いつまでもヒナ鳥にエサをやれないでいるとヒナ鳥が死んでしまう。苦しーだろーね。きっと。以上2つで親鳥マミーの数は一羽減ってしまうんだ。3万点とると一羽増えるぜ。

ゲーマーの感想

ファンタジー・ファミリーゲームという今までにない新しいジャンルは、親と子が一緒にできるゲームをめざしているそうだ。

なるほどグラフィックのできばえはきれいの一語につきるし、キャラクター全体も愛らしい感じがする。敵である動物たちにやられても相手を憎めないのだ。むしろ自分が悪かったような気持ちすらわきおこってくるほどだ。

ただひとつ気になったのは、キャラの操作の重たいこと。スピード重視（とくにマイキャラのスピードアップ）の傾向が強い最近のゲームに慣らされてしまったからであろうか。いずれにせよ、ほのぼのとした、新しい設定のゲームだと思います。

テンプル高橋

ソフトメーカーからひとこと

ファンタジー・ファミリー・ゲームという男の子だけでなく、女の子はもちろん家族みんなで出来る作品となっております。

この作品は今までにはなかった絵本から飛び出したような美しい画面と、15種以上のかわいいキャラクター、生き物を育てるという心暖かいほのぼのとしたゲームです。

東芝EMI　鈴木

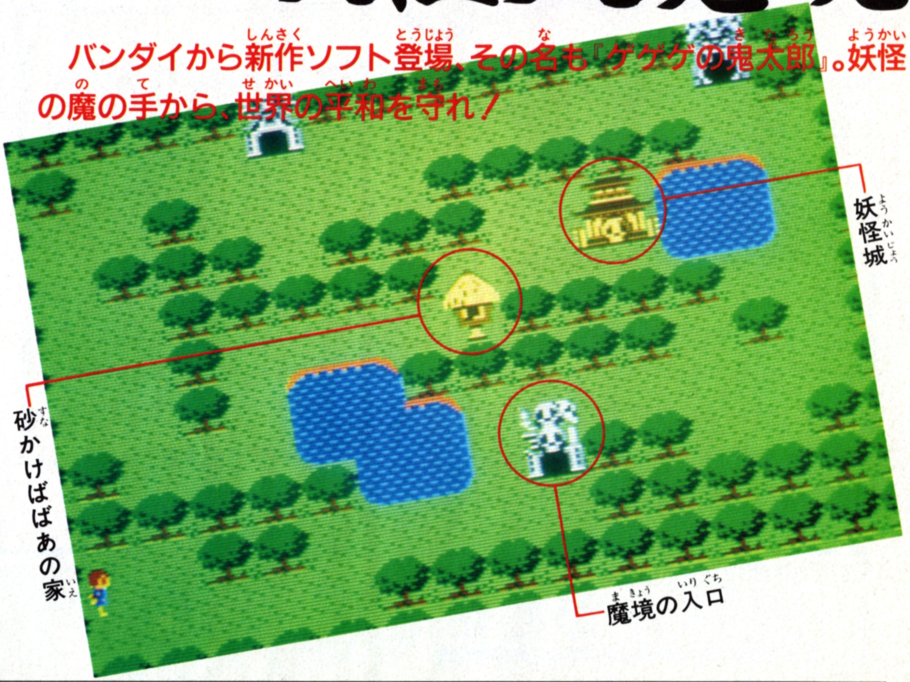
妖怪魔境を打ちやぶれ

緊急報告！

ゲゲゲの鬼太郎 妖怪大魔境



バンダイから新作ソフト登場、その名も『ゲゲゲの鬼太郎』。妖怪の魔の手から、世界の平和を守れ！



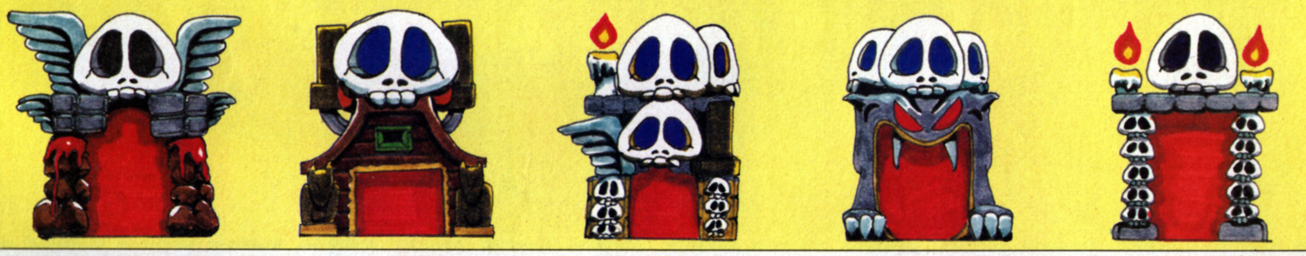
大冒険のはじまりだ！

妖怪城をめざす鬼太郎は、いろいろな魔境をクリアーしなければならない。魔境は右の写真のようにマップになって画面に登場する。ただし、マップに表示される魔境の位置や種類、それに登場するキャラクターにいたるまで君たちがプレイするたびに違った設定になるようにできているぞ。さあ、スタートボタンを押せばいつも新しい冒険が始まる。妖怪退治のアドベンチャーへGO！

これが魔境の入口だ!!

妖怪魔境の入口には、それぞれ特徴がある。うっかり入ってビックリするより、それなりの覚悟をして入ろう。

妖空魔境　妖奇魔境　妖界魔境　妖炎魔境　ミステリー魔境

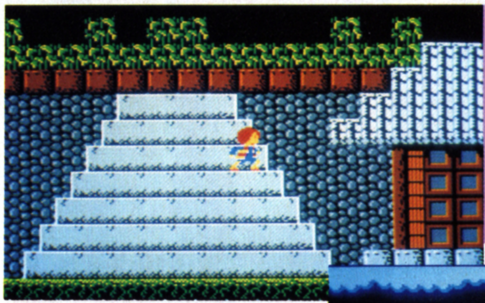




一反もめんにねずみ男、もうおなじみのキャラクターがゲームになって総登場。キミはいくつ知ってる？

これが大魔境の全貌だ!!

魔境には４種類あり、それぞれ出現する妖怪も、クリアーの条件も違う。君の得意パターンはどの魔境だろう！



妖奇魔境

妖怪〝土ころび〟の攻撃をよけながら、鬼太郎は、妖怪にうばわれた人間のたましいを、10コ取りかえさなければならない。



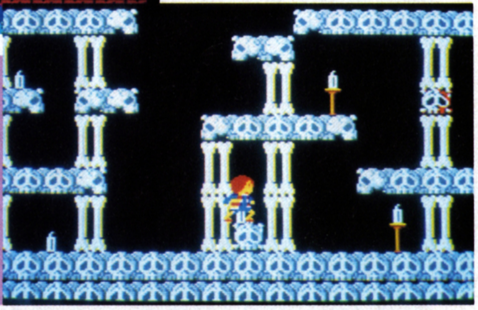
妖空魔境

鬼太郎は、一反もめんに乗って妖怪と戦い、10匹やっつけるとゲームクリアとなる。



妖界魔境

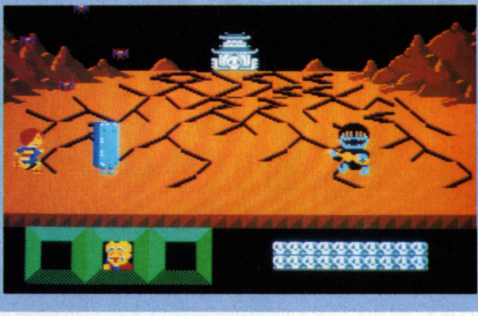
うらぎり者、ネズミ小僧もふくめて、妖怪を10匹倒すとゲームクリアー！



妖炎魔境

鬼太郎がつるべ火を連れて、ろうそく10本に火をつけるとクリアー。つるべ火は、思うように火をつけてくれないから、なかなかの難所。

妖怪城

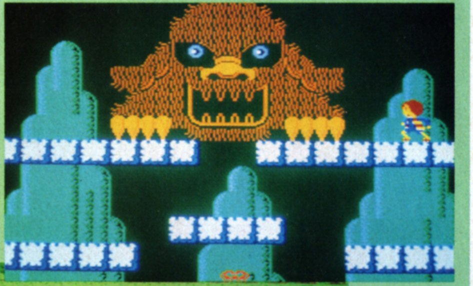


魔境をひとつひとつクリアして、なおかつ地獄の攻め苦をかわすことができた者のみが、この妖怪城へとたどりつくことができる。ガンバレ！

妖怪地獄の恐怖



ゲームをクリアーしても、安心するのは早い。魔の選択天国か地獄。二つの扉の一方は、地獄への扉。一難去ってまた一難だ。



地獄へ落ちると、巨大妖怪が……。奴の目を攻撃するとクリアーだ。



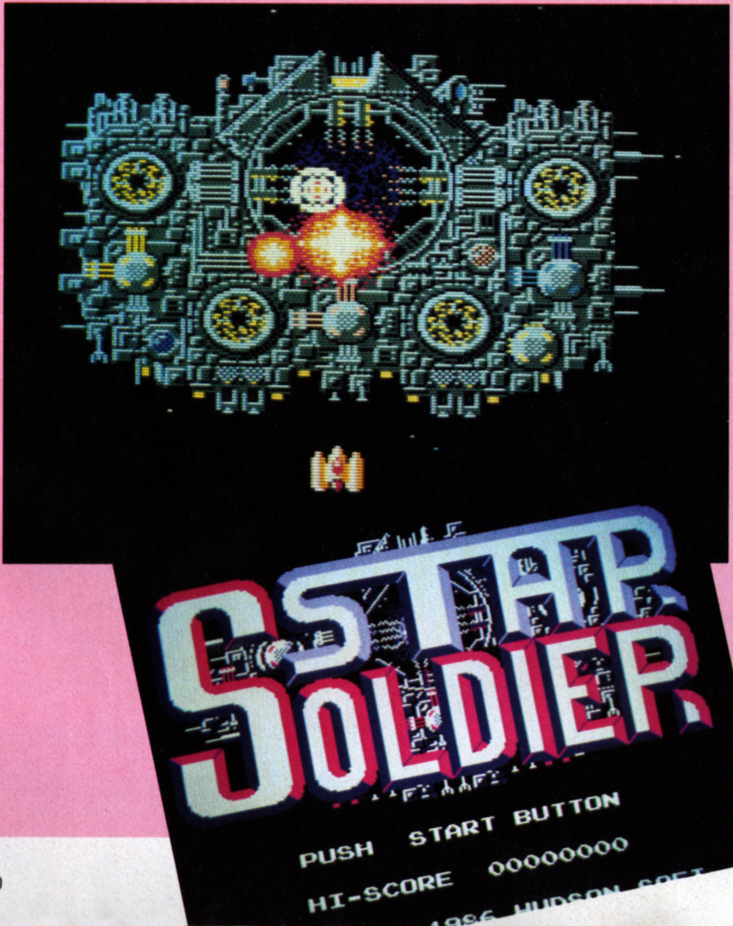
うまく選択すれば、マップ面へもどれる。魔境のあとが、花畑に……。

新作ホットライン

HotLine

ファミコン史上最強の超過激シューティングゲーム！ スターソルジャー

宇宙の平和を脅かす、超巨大要塞ビック・スターブレインを倒せ。



はるか未来、時空新世紀ＸＸ・Ｘ年。宇宙戦争は終結をむかえ、人類は平和な日々を過していた。戦いは忘れ去られ、もはや宇宙の平和は永遠につづくかのように思われたが……。

ある時、宇宙を航行する定期貨物船が、謎の敵の無差別攻撃を受け、撃沈されてしまった。次々におこる謎の事故に、被害と死傷者がふえ、ついに惑星連合軍も謎の敵を調査するべく、大型戦艦を出撃させた。戦艦の目的は、敵の調査だけでなく、必要とあらば攻撃し、敵を壊滅することであったが……。しかし帰って来たのは、調査報告を搭載した通信カプセルだけ。

カプセルが持ち帰ったデータを分析すると、敵は巨大な浮遊大陸で、破壊のかぎりをつくしながら宇宙を進んでいるというのだ。大陸は巨大なコンピューターによって防御され、うかつには近づけない。さらに敵の攻撃は大型戦艦を破壊するほど強力なため、むしろ高速で敵の攻撃をかわすことのできる、小型戦闘機の方が有効であるということだ。

敵キャラが、いたるところでシーザーを攻撃。超連射で勝負！



そこで連合軍は、そのデータをもとに、最新式の戦闘機シーザーをつくり出した。シーザーは敵に破壊された戦艦の、パワー・カプセルを手に入れることによって、パワーアップする機能もそなえ、勇敢な宇宙戦士が操縦することにより無限の力をはっきする。シーザーは、本当の平和を手に入れるため、未知の敵をめざして旅立って行ったのだ……。

と言うわけで、巨大なゲーム設定を持ってこれ以上はないって感じの究極のシューティングゲームが登場！とにかく敵キャラがすごい。何と画面の⅔を占める史上最大の敵"ビック・スターブレイン"だ。

君も、ブッとぶぜ！



30以上の敵キャラが、いっきょに攻撃してくる。5方向ビームを使用して、無気味な敵を撃破しろ！



敵に破壊された先陣の大戦艦が残した、パワーカプセル。Ⓟマークにビームを当てると変化する。こいつを取ると、シーザーがパワーアップ！

幻の石、ラージのダイヤを手に入れろ！

スーパーピットフォール

MSXの超人気ソフト、「ピットフォール」を一段とグレードアップして、今までにない広がりをもったアドベンチャーゲームが、いよいよポニーより登場だ。

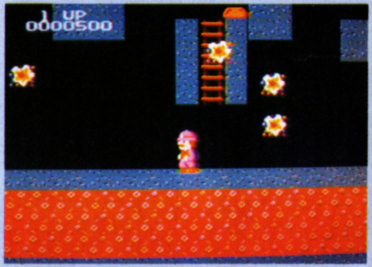
一世紀以上も昔盗まれ、ペルーの失われた洞窟に隠されたと伝えられる、幻の石、ラージのダイヤモンド。その石を手に入れようと、姪のロンダと臆病な猫クイック・クローをつれて旅立った主人公ハリー。しかし複雑な迷路のような洞窟の前に、ロンダもクイック・クローもどこかへ迷い込んでしまった。君はハリーをコントロールして、この洞窟の内のどこかに隠された、ラージのダイヤモンドを手に入れ、またロンダやクイック・クローを見つけ出さなければならない。洞窟の中には、危険な生物が生息し、君を苦しめるだろう。また、ハリーの行く手を阻む巨大な石の扉は、魔法の水晶の玉でしか開けることはできない。この魔法の水晶の玉をさがしながら生物をかわし、危険な仕掛をクリアして君は、この洞窟を征服できるか？　はたしてラージのダイヤはいずこに！



ラージのダイヤに触れた時、暗黒のモガイが……。



広い洞窟の中には、はたしてどんな危険が？



ゆだんはキンモツ、君の勇気がモノをいう！



内部は全くどうなっているか予想もつかない！

アスキーの超新作、特別レポート！

ウォーロイド



実はこのソフト、まだ開発中で、これはパソコン版の画面なのだ！



2人でプレーでき、友だちと撃ち合うことも……。

最近、新作発表のあいつぐアスキーの期待作だ。

これは、パソコン版をファミコン用に開発したもので、なずけて「ウォーロイド」。

西暦1999年、ちょっとした誤解がもとで、異星文明エグゾアの支配を受ける地球。その強さの前に国連宇宙軍は月に逃げ、細々と抵抗を続けていた。エグゾアの使う高性能マシンは、通称ウォーロイドと呼ばれ、特に国連軍を悩ませた。しかし2年間の研究のすえ、ついに国連軍も、ウォーロイドに抵抗出来るロボットの、開発に成功した。さあ、大規模な地球奪回作戦の開始だ。

プレーヤーは、自分のウォーロイドのジャンプ力や、ビーム力、キック力を設定でき、おまけにビームは自動照準になってるので、ひたすら撃っていればいいんだ。これはソーカイなゲームだぜ!!

新作ホットライン HotLine

緊急指令がこの夏、君に発進！

チョップリフター

ゲーセンの人気ゲームがまたまたファミコン版に移植。「チョップリフター」の登場だ。君があやつるのは、超高速・超高性能ヘリコプター、わくわくのシューティングゲームだよ。左右に広がる戦場には、敵に捕らわれの身の捕虜が救出を待っている。一人でも多く救出しなければならない。そして強更な攻撃をしかける敵もやっつけろ!!今から興奮しちゃいそうだ。ジャイロダインでも人気だった。ヘリコプターもの、今度も期待デキルゾ!!



敵と味方がいたるところに。左右スクロールだぜ。

JOY & MIKEの ファミコン地獄耳

ヒヒヒッ……今月は話題豊富だぜぇ。

えっ、なに……新作の情報とかあるの？

そのとうり！　どうやら大手のN社が、夏休み前に発売するラインナップをそろそろ決めておるらしい……タイトルの噂だけなんだが、スーパーチャイニーズにワルキューレの進撃、バベルとかいうソフト、これはかなり確実なセンだぜ！

えっ！　じゃあ、前からいってたドラゴンバスターは今回も発売はナシなのか……？

どうやらそうらしいね。しかしっ、例の北斗の拳、これは実現間近らしい。やはり東映動画から出るようだ。

やったね！　これも夏休みごろには楽しめるのかな？

ふむ、期待はできるね。あと、新作の噂では、長ぐつをはいたネコ、とか、チャイニーズヒーローといったタイトルのゲームが予定されているんだな……。

ふーん、なるほど。7月あたりはスゴイことになりそうだね。今からお小使いためておかなくっちゃ。

ところで「謎の村雨城」の次のディスクはどうなんだろう。大阪のI社、S社発売のウワサを聞いたんだけど。

そんなんで驚ろいてちゃいけないぜ。大御所N社の超人気ソフトの続編が出るぞ。またクッパとの闘いが始まるのかなぁ。

ファミコンヒットチャート



トップテン大変動!"忍者ハットリくん"が総合で1位に

東でトップワンになったのは、なんとタッグチームプロレスだ。西ではランク外なのに、並いる強豪をおさえての堂々の1位はなんともスゴい。

西の王座は忍者ハットリくん。東でも3位と安定していて、総合ではスーパーマリオにかわってトップワンにおどりでた、といった感じかな。

他に安定してるのは、ゼルダとハイドライドS。ロールプレイングゲームが人気になってきたってところだろうか。

ずっと王座を守ってきたスーパーマリオが落ちたあと、はたして戦国時代となるか、はたまたハットリくんのV2か。たのしみだね。

東(キディランド原宿店調べ)	
1	タッグチームプロレスリング
2	ゼルダの伝説
3	忍者ハットリくん
4	ハイドライドスペシャル
5	マグマックス
6	バルトロン
7	スーパーマリオブラザーズ
8	グーニーズ
9	ジャイロダイン
10	ゴルフ

西(キディランド梅田店調べ)	
1	忍者ハットリくん
2	グーニーズ
3	ハイドライドスペシャル
4	スーパーマリオブラザーズ
5	ゼルダの伝説
6	ポートピア連続殺人事件
7	ジャイロダイン
8	ソンソン
9	おばけのQ太郎ワンワンパニック
10	サーカスチャーリー

お待たせ!創刊号の読者アンケートの結果発表です。

今月号からこのコーナーに、キミたちのハガキをもとにしたトップテンが登場だ。まずは「今までにプレイした中で一番おもしろかったソフト」。なんといってもスーパーマリオがダントツだった。これはこれまでの人気からみても当然というところだな。

次の「自分で買いたいソフト」はおもしろい結果がでた。2~4位のハイドライド、グーニーズ、ハットリくんは上のトップテンでも人気があるのだけど、それらをおさえて1位は魔界村。創刊号のマンガがかなり影響してるのかなあ。

とまあ、今回はこうゆうわけだけど、今後このコーナーは、ヒットチャートをいろいろおもしろく分析したいな、と思っています。おたのしみに。

おもしろかったソフト	
1	スーパーマリオブラザーズ
2	グーニーズ
3	忍者ハットリくん
4	ツインビー
5	ボンバーマン
6	スペランカー
7	ポートピア連続殺人事件
8	ゼルダの伝説
9	スターラスター
10	ドルアーガの塔

買いたいソフト	
1	魔界村
2	ハイドライドスペシャル
3	グーニーズ
4	忍者ハットリくん
5	ドラゴンクエスト
6	マイティボンジャック
7	グラディウス
8	影の伝説
9	ゲゲゲの鬼太郎
10	ソンソン

SOFTWARE STREET
パソコン・ゲーム・ストリート
Vol.1「ザナドゥ」



今月からはじまるパソコンゲーム・ストリート第1回は、今いちばん人気のR・P・G。泣く子もだまるあの〝ザナドゥ〟だ！

パソコン購入必勝法

ファミコン雑誌にパソコンの記事をかくのも、なかなかビミョーなところがありますね。でも、本誌のアンケートの結果をみると、ファミコン以外でほしいものの、ベスト1はなんとパソコンなのです。

そんなわけで、今月から少しパソコンのゲームについても考えてみようと突然、はじまってしまったわけです。

とはいえ、なんせパソコンは高い。何十万円もするものがそんなに簡単に手にはいるはずがない！お年玉にお小使い、みーんなせっせと貯金しても、買えるのはいつの日か……。

そんなきみに、まずはパソコン購入必勝法を伝授しよう！ここまで親切なのは「月刊ファミコン必勝本」だけだぞ。

その1、まずはきみの父親をねらえ！ただし、あまり「ほしい！ほしい」と騒いでもだめだ。できるだけ自分でかわいいとおもう表情を鏡の前で研究する。うまくできるようになったら、今度はうつむきかげんにセリフの練習だ。セリフはこれしかない！「おとうさんといっしょに、パソコンを勉強したいの」

日曜日の午後あたりが、タイミングとしてはいいようだ。

ニッコリ、笑ってさあ、



がんばってみようぜ！

ちなみに、この必勝法が比較的、うまくゆくのは、サラリーマン（事務系）のおとうさんですね。「ばっきゃろ！うちは魚屋だぁ。そんなもんいらねえ」といわれた場合はどうするか。あわてずに、「けいえいのごうりかのためにひつようだとおもうな」意味はわからなくてもよい。

ザナドゥとは…？

さて、前おきが長すぎた。まあいろんな手をつかってきみはあこがれのパソコンを手に入れることができたとする。（もちろん、その前にどんな機種を買えばよいかという大問題が発生する。この点についてはそのうちにあきらかにする。おっほん）

ファミコンでも同じことだけど、いちばん初めに手にするソフトのよしあし、これがなんといっても大切なのだ。そこで「ザナドゥ」！初めてではちょっとむつかしいかも知れないが、「ゼルダ」や「ハイドライド」をクリアしたきみなら大丈夫だと思うよ。

きみ自身がキャラクターをつくることからこのゲームは始まる！

王



まず、王に会い、旅に必要な装備と金を授けられる。再び会えるか!?

武



剣の使い方を教えてくれる。この数値が高ければ相手のダメージが大きい。

識

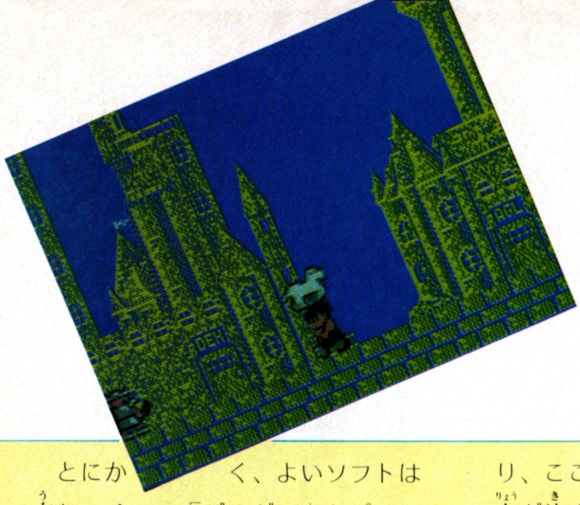


魔法の使い方を教えてくれる。この能力がないと魔法は使えない。

智



地下のさまざまな品物を使いこなすにはこの能力が必要なのだ。



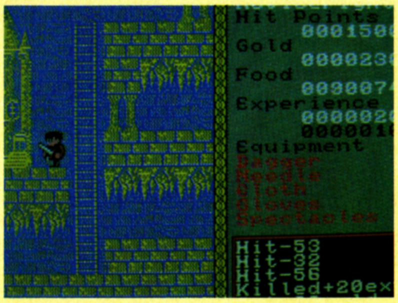
○ザナドゥが楽しめるパソコン・ガイド

シャープ　XI／C／F
XI turbo／turboII

NEC　PC8001mkIISR
PC8801／mkII
PC8801mkII・FR／MR
PC9801E／F／M／U／VF／VM

富士通　FM-7／77
FM-77AV

とにかく、よいソフトは売れる！　この「ザナドゥ」もパソコン・ソフトでは驚異的な7万本というベストセラーなのです。　ハイパーアクション RPG と銘うたれたこのゲーム、ちょっとハンパじゃない。モンスターの種類85、全部で3000匹、



なかにはマイキャラの9倍の大きさのモンスターもでてくる。

それにグラフィックのキレイなこと。ファミコンとはまたちがったこのちみつな色彩にはまいったね。

ストーリーは、まず王に会見するところからはじまる。ここで、旅立ちに必要な金と少しの装備を与えられる。この金を元手に、7つの道場に行き、それぞれ「武」「智」「識」「魔」「魅」「捷」「巧」の能力をつける。つまり、ここできみのキャラクターの能力が決まるわけだ。あとは地下の迷宮におりてゆき、長い長い旅が始まる。

10の迷宮をくぐりぬけ、「炎を吐く赤い魔王キングドラゴン」をたおすのが旅の目的である。といっても1つの迷宮をクリアするのもこれが大変。ただ戦えばいいってもんじゃない。貯金をして、武器をそろえ、(17種類の武器、34種類の防具がそろっているぞ)しかも、ときどき食事もしなきゃヒット・ポイントがへっていくんだ。

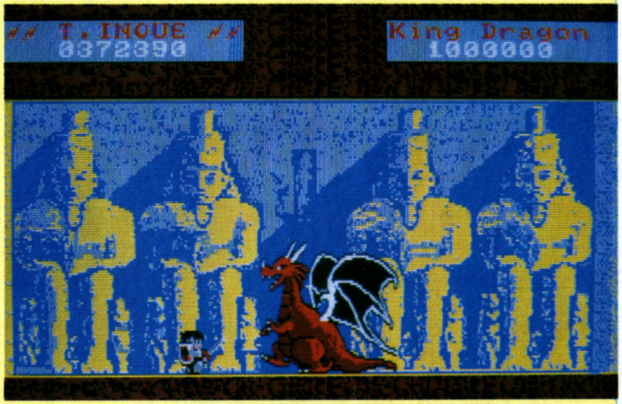
いきなり、強い敵に当たっても死んでしまうだけだから、少しづつ経験をつみかさねていかなきゃならない。もちろん、ロール・プレイング・ゲームにはつきものの、マップも自分でつくっておかないと迷ってしまう。

考えてみると、けっこう大変な作業だね。

なんたってR・P・G

しかし、そこでめげちゃいけないね。コツコツと努力する。今どきはやらないけど、これっきゃない！

「ザナドゥ」の世界では、いちど買った武器を売ることもできるし、必要なカギもずっと同じ値段じゃなくて、キャラクターのレベルが上がると値上がりしたりするんだ。



こうなると、もうきみが生きてるこの世界と同じだね。そう、パソコンのゲームの面白さっていうのは、きみがこれまで知らなかった、そして決してこれからも現実には行くことのない世界をディスプレイの上で体験できることなんだ。だから、その世界はリアルであればリアルであるほどいい。

「ザナドゥ」はその点ですごいんだよね。ということで今月はこれまで。知りたいこと、ご意見はハガキでどうぞ！　**(編集部)**

巧


怪物たちの持つ宝箱を開ける方法を教えてくれるんだ。

捷


戦いのときにすばやく攻撃するための能力。高いほどいいぞ。

魅


地下のお店で品物の売り買いが、よい条件でできるようになる。

魔


怪物たちのさまざまな魔法に対抗するための方法を教えてくれる。

GAMER'S VOICE
◀ゲーマーズ・ボイス▶

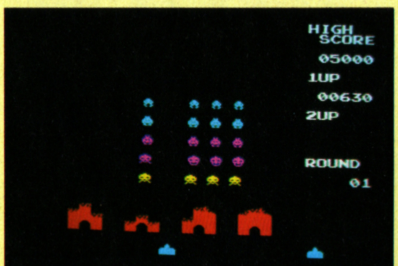
第2回/ゲーマーは1日にしてならず!

［ぼくのゲーム人生は駄菓子屋のインベーダーに始まった。］

ゲーマー　森田誠(投稿)

TVゲーム初体験

TVゲームを初めて目にした時のあの感激は今も忘れない。あれは、ゲームセンターではなく駄菓子屋の店先の「インベーダーゲーム」だった。プレイする人の手の動きと画面をわきで見ているだけで、たまらなくうれしい気持ちになった。家に帰ってもインベーダーのことしか考えられない。これが私とインベーダーの出会いである。その情熱が今でも尾を引いてゲームをしつづけているわけだから、TVゲームは魅力的であるとつくづく思う。



今となったら当然だが、「たくさんの敵が攻めてくる」というのが画期的だったのだ。

▲スペースインベーダー

名作があった。だからゲームを続けた。

インベーダーを完全にマスターしてしまうと今度は別のゲームを求めるようになった。続いてはナムコの「ギャラクシアン」で美しい色と動きを、そして「パックマン」でアニメっぽいキャラクターに魅せられて、ぼくのゲーム熱は確実に高まっていった。ほかにもニチブツの「クレイジークライマー」の2本レバーには驚かされたし、「ゼビウス」を見た時には、ゲームの中にドラマを感じ、ついにここまできたか。と感心してしまった。いろんな形で進歩するゲームは、コナミの「ハイパーオリンピック」(手が痛い) サン電子の「カンガルー」「ルート16」(￥50ゲームコーナーでよくやった。)ジャレコの、「エクセリオン」(苦手だった)データイーストの「Bウイング」(永久パターンで有名) などの名作を生みだした。



ゲームの中でキャラクターの動きが重要度を増してきたのは、このゲームから!?

▲ギャラクシアン

そしてあのファミコンが大ブームとなり、ソフトメーカーとしての任天堂も一躍注目を浴びるようになった。なかでも、古くは「ドンキーコング」から麻薬的ゲーム「スーパーマリオブラザーズ」にいたるまで英雄であり続けたマリオという名キャラクターを得たことは大きな意味がある。マリオのコミカルな動きが今まで男性中心とされていたゲーム界を一変させて、女性にまでプレイヤーの輪を広げてくれたのだ。



このアニメっぽいキャラはアメリカでも大ヒット。ナムコ王国を不動のものとした。

▲パックマン

いいゲームがヒットする。するとそれに負けじと他のメーカーから名作が登場する。ここまで成長したゲーム業界だからこのまま発展して欲しいものだ。

下手な鉄砲も数打ちゃ当たる!?

ファミコンブームに拍車をかけるように毎月4～5本のソフトが出ているが、ほとんどが2ヶ月後にも姿を消している。そんな状態だから、ぼくたちゲーマーは、本当にいいゲームだけを買うこと。これが無言のそして最強の業界へのメッセージなんじゃないかな。というわけで、ぼくの雑感と意見、これまで。

このページへの投稿をまっています。本誌ゲーマーズ・ボイスの係まで、お手紙でお送りください。　(編集部)

こんなバッヂがもらえるんだよー。



これがウワサの金バッヂだ!!
まだもらった人は１人もいないぞ。



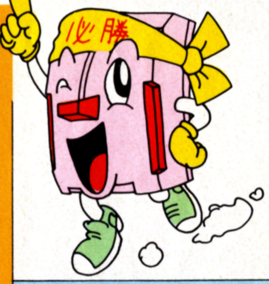
こちらは、銀バッヂだ。これだってスゴークもらうのむずかしいぞ。

月刊ファミコン必勝本に掲載された人には、月刊ファミコン必勝本特製の「ファミコン・チャンピオン・クラブ」バッヂをさしあげます。もちろん、もれなくだよ。

しかしっ。このバッヂには、金と銀があるのです。金をもらうのは、むずかしいというウワサ。そもそもファミコン・チャンピオン・クラブの認定を受けるわけだから、どっちのバッヂをつけて歩いても、友だちに自慢できるよ。

とにかくハガキをビシバシちょんまげ。

月刊ファミコン必勝本 創刊記念特別プレゼント当選者発表!!



月刊ファミコン必勝本読者のみなさん、お元気ですか？日頃のご購読ありがとうございます。というわけで、ドーンと1000人に当たっちゃったぞーっ。

当たった人おめでとうございます。当たらなかった人残念!!また今月号のアンケートで頑張っちゃおうぜ!!　では、発表だ!!

★任天堂ファミリーコンピュータ本体

岐阜県　国枝浩司
神奈川県　杉本雄一郎
北海道　小鼻博之
東京都　今村聡志
大阪府　目崎廣子
兵庫県　高見昌秀
広島県　福原真次
愛知県　松本晶子
大阪府　丸木久美
宮城県　及川雄二
以上10人

★任天堂ファミリーコンピュータディスクシステム

埼玉県　太田直人
東京都　西野和則
福島県　柴野　拓
福岡県　東房俊一
山口県　柳井　浩
愛知県　扇間博和
秋田県　細谷史明
埼玉県　武田敏廣
千葉県　山ざきりゅうた
石川県　近藤友和
以上10人

★ファミリーコンピュータ専用ジョイスティック

●ウィングコマンダー
●JOYSTICK-7
●アスキースティック
●ジョイボール

愛知県　山下大輔
大阪府　山本仁史
香川県　香川博紀
福岡県　鹿山安隆
群馬県　井田　明
東京都　原嶋　賢
東京都　三浦健一郎
埼玉県　井ヶ田勝則
茨城県　篠原輝匡
宮城県　遠藤敏寛
神奈川県　神矢孝之
愛媛県　山田文彦
東京都　石田綾子
北海道　松浦　茂
静岡県　又平和行
長崎県　深町宗雅
千葉県　根本吉規
福岡県　古賀裕康
新潟県　安藤一孝
東京都　西沢秀治
他80人

★ファミリーコンピュータ用ソフト

ゼルダの伝説、スーパーマリオブラザーズ テグザー、マグマックス、カラテカ、サーカスチャーリー、ペンギンくんwars、ソンソン スペランカー、スターラスター、ジャイロダイン、ヴォルガードII 頭脳戦艦ガル、ダウボーイ、忍者じゃじゃ丸くん、オバケのQ太郎 ワンワンパニック、その他

北海道　森　大輔
愛知県　岡庭正幸
石川県　田結雅則
熊本県　尾上領太
千葉県　小杉大輔
東京都　斎藤健一郎
大阪府　仲　真治
長野県　坂口　健
福島県　草野淳一
神奈川県　菊島　務
大阪府　福岡義時
鹿児島県　中間拓也
東京都　落合蔵人
埼玉県　佐藤卓矢
山梨県　小俣雅和
宮城県　高瀬英典
兵庫県　岸田直彦
栃木県　上岡比佐夫
神奈川県　福岡義行
愛知県　山田尚宏
青森県　三上　博
愛知県　山下泰正
埼玉県　石田智久
福岡県　坪内高士
大阪府　清水吉一
北海道　鈴木康大
神奈川県　安藤匡史
長野県　奥原　淳
鳥取県　山根一哲
静岡県　岸川嘉弘
愛知県　原田和典
鹿児島県　上竹重樹
福島県　鈴木伸哉
群馬県　樋口　誠
北海道　高橋宏司
三重県　川村　学
東京都　大野芳裕
大阪府　中村誠一郎
千葉県　藤代智明
石川県　田渡智徳
他160人

★ファミリーコンピュータ必勝本①②③

宮城県　舘岡優子
東京都　山本典子
愛知県　高橋良幸
千葉県　氏家智樹
大阪府　三差光晴
兵庫県　宮崎　浩
茨城県　杉森隆鑑
埼玉県　加藤　裕
大阪府　北田敏彦
埼玉県　市川英義
岩手県　小向陽一
静岡県　鈴木雅弥
他288人

★スーパーマリオブラザーズのすべてがわかるマップ本

東京都　竹内健司
愛知県　小暮正克
高知県　揚田　徹
北海道　木村潤一
大阪府　永松　誠
和歌山県　木戸地俊
他150人

★ガンバレハドソンバッヂ

愛媛県　新畠英樹
埼玉県　田中啓造
東京都　中野仁史
滋賀県　辻井康弘
山形県　野口利明
岩手県　柴田伸洋
他40人

★ガンスモークTシャツ

長崎県　諸岡　誠
神奈川県　松永太一
東京都　生方武志
山形県　関原　誠
兵庫県　福田信行
他15人

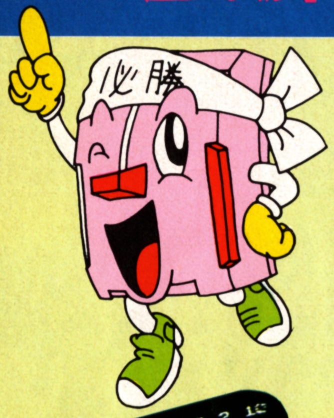
★戦場の狼バッヂ

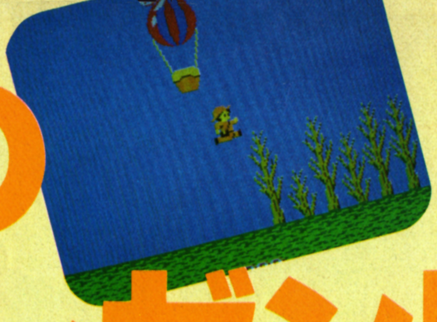
高知県　楠瀬好史
三重県　福永末光
東京都　浅香正彦
千葉県　丸山順一
福岡県　龍　　浩
他45人

★アイレムオリジナルメモ帳

静岡県　中山慎也
岐阜県　坂野茂貴
大阪府　井川雄太
埼玉県　大田利絵
岡山県　長尾　優
他95人

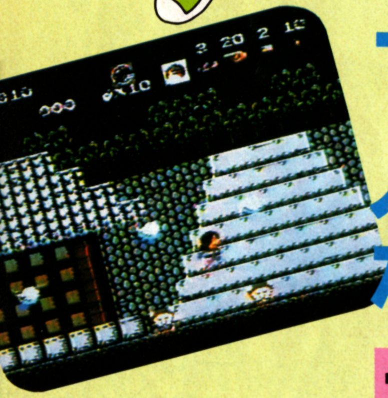
敬称は省略させていただきました。





恒例の読者プレゼント

やったぜ!! マイティ・ボンジャックTシャツだ!! 人気ソフトと合わせてなっなんと、2,000人だ!!



プレゼントの内容はこんなにすごいぞ!!



㋑マイティボンジャックTシャツ　1800人

●ゲームカセット

- ㋺マイティボンジャック　10人
- ㋩アーガス　10人
- ㊁ゲゲゲの鬼太郎 妖怪大魔境　10人
- ㋭アトランチスの謎　10人
- ㋬スパイvsスパイ　10人
- ㋣影の伝説　10人
- ㋠マイティボンジャック完全必勝本　140人

★ほしいプレゼントの記号(い～ち)をアンケートハガキの記入欄に書いてね。

今度もすごい第3弾

アンケートに答えてプレゼントをもらおう!!

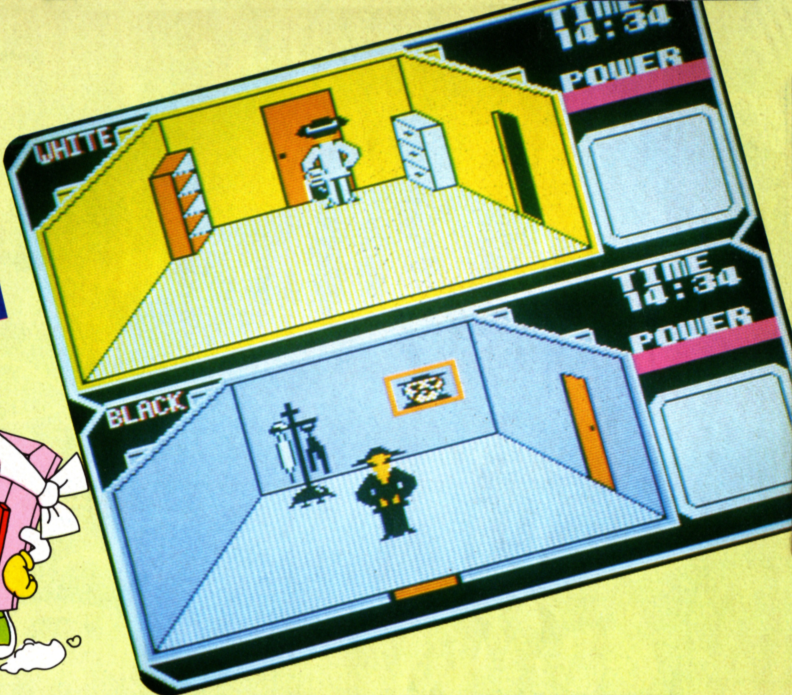
しめきりは5月20日（当日消印有効）

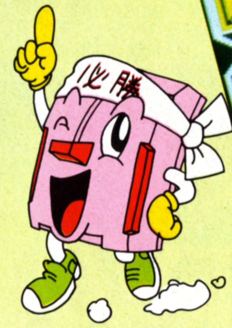
発表は7月発売の8月号の予定。



応募の方法

必ずとじこみのハガキで、アンケートの答えを記入してからお送りください。
しめきりは5月31日。
発表は7月発売の8月号予定です。
40円切手をお貼りください。お名前や住所ははっきり書いてね。











ハガキよハガキ、いらっしゃい!!

本号に対するご意見やご感想をとじこみのハガキに書いて送ってクレーイ!! ドドンガ!!

次号7月号は6月8日(日曜日)発売

編集後記

「**タイタス・グローン**」「**ウロボロス**」といったファンタジーの幻の名作が文庫本で読める。ゼルダ・ファンのきみなら、ぜったいおすすめ。たまには本も読まないとね。来月号もよろしく! (井)

スペシャルプレゼント「ゼルダブック」はどうだったかな。ディスクシステムを持ってなくても読んでみてね。それではヒントをひとつ「カワノヒョウシニハヒミツガアル」さてなんでしょう。(ヒラ坊)

ゲーセンでおじさん4人が「**ガントレット**」をやってたが、盛上がってきた時に突然画面が消えた。興奮した1人がコンセントを足でぬいちゃったみたいなんだ。その人はせめられてたなあ。 (目駄松)

セガMKⅢを初めてプレイしてみたんだけど、これがなかなか面白いのだ。グラフィック良し、サウンド良し、ゲーム良しの三拍子がそろってるしセガ独得の雰囲気もある。気にいっちまったぜ。(ハルク)

連休は楽しかったかい?季節もいいし、リンクの様に冒険するのも楽しいよ。思わぬ発見は、キミの回りにいくらでもあるからね。その冒険をゲームにしちゃうなんてどう?ハガキ待ってるぞ。(ごいんきょ)

月刊ファミコン必勝本

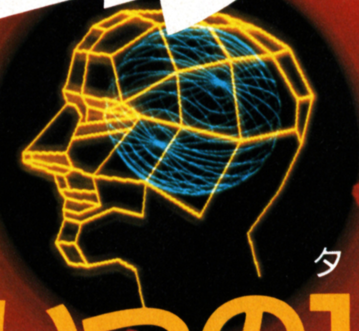
6月号

昭和61年5月10日
定価380円
発行人 蓮見清一
編集人 井上裕務
発行所 JICC出版局
住所 〒102 東京都千代田区麹町5—5—5
電話(編集部)03—239—0237(営業部)東京03—234—4621 大阪06—204—1966 名古屋052—201—4181
印刷所 中日本印刷株式会社

雑誌コード 13395—06
Printed in Japan

EDITORS 井上裕務 平林久和 松下光志 三橋文夫 吉川瑞治 **STUFF** レッカ社 アート・サプライ キャラメルママ スタジオハード クラップ バナナグローブスタジオ 高橋俊哉 辻猛 テリー土井 響あきら 横道英明 **PROOFREADER** 雨矢ふみえ
COVER ILLUSTRATOR 早川茂喜

ファミコン新世紀！



おれとあいつの1対1勝負!!



MAD MAGAZINE'S OFFICIAL

SPY vs SPY

スパイvsスパイ

ヘッケルとジャッケルは敵対するゲームメーカーの特命スパイ。新型ディスクシステムの設計図をめぐってまきおこされる苛酷な戦い…。君の頭脳プレイが勝負を分ける！君は果たして新型ディスクシステムの設計図をうばえるか？

FIRST STAR SOFTWARE INC ™

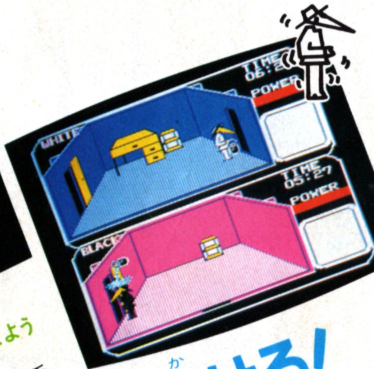
〈ご注意〉
違法性が極めて強い、ファミコンカセットのダビング機が出ていますが、このプログラムは絶対にコピーできません。

Under Licence from FIRST STAR SOFTWARE INC/EC PUBLICATIONS



考える！ 作戦をたてよう

まずはmapを見て、自分の位置、相手の位置、物やワナの隠してある場所を確認だ。



仕掛ける！ こっそりしかけてしらんかお

敵の動きを妨害してやれ！ 4つのワナをうまく使って敵のスパイをやっつけろ！



闘う！ 敵のスパイと一騎うち

スパイはタフでなければいけない！ 正々堂々1対1の体力戦だ。



脱出！ おさきにしつれい

やったね!! 4つのものをカバンにつめたらいっこくも早く脱出だ!!

KEMCO
任天堂ファミリー コンピュータ™用
ゲーム・カートリッジ 希望販売価格4,900円

ファミリー コンピュータ・ファミコン は任天堂の商標です。

KEMCO
コトブキシステム株式会社
本社 東京都千代田区大手町2丁目6番2号 日本ビル635号区 〒100
呉事業所・呉市清水1丁目2番6号
〒737 TEL (0823) 21-3300

好評発売中！

namcot



力とワザの激突に
リングサイドも大熱狂！
こくこくと迫るカウント20…。
キョーキ攻撃、場外乱闘
にウルトラマシーンの怒り
爆発。行け、無敵の必殺ワ
ザで反撃だ！



クーソーしてから、
寝てください。

スピード！ワザ！タッチワーク！
これがプロレスゲームの決定版！！



決まるか！？
リッキーの必殺サソリガタメ
目ざせ、スーパーチャンピオン。敵にパンチをくらわせ、
ワザをかけろ。タッチワークが勝敗のポイントだ！



モンスターなんか
まとめて海に落としちゃえ！
ディグダグの必殺武器はドリル。
72の島を自由自在に動きまわ
って、新テクニック「島くずし」を
決めろ！

好評発売中

Tag Team PRO-WRESTLING

好評発売中

DIG DUG II



¥4,900

13 タッグチーム プロレスリング

がんばれ、リッキーファイターズ。華麗な大ワザの数々で、ストロングバッドをマットに沈めろ。とどめは必殺サソリガタメ。本格的プロレスゲーム。

©DATAEAST CORP



¥4,500

14 ディグダグ II

あのディグダグが、より強く、面白くなって再登場。宿敵プーカ＆ファイガーと、72の島で対決だ。前作をしのぐ迫力の戦略的コミカル・アクションゲームです。

ファミリー コンピュータ™用カセット好評発売中。

01ギャラクシアン 02パックマン 03ゼビウス 04マッピー 05ギャラガ 06ディグダグ 07ドルアーガの塔 08ワープマン 09バトルシティー 10パックランド 11バーガータイム 12スターラスター

「遊び」をクリエイトする――
株式会社 ナムコ
〒146 東京都大田区多摩川2―8―5 TEL.03(756)7651

※全国の百貨店、量販店、玩具店でお買い求めください。
※ファミリー コンピュータTMは任天堂の商標です。

アスキーの
ファミリー コンピュータ™用ゲームカセット

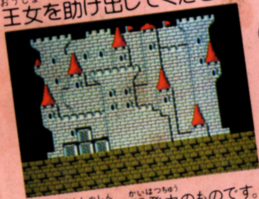
パソコンゲームソフト爆発人気
あのキャッスルが
ファミリーコンピュータで遊べる!!

9月発売予定

HSP-05

キャッスルエクセレント

グロッケン城に住む魔王メフィストは王女マルガリータをつれさり、自分の城の100ある部屋の一つに閉じ込めてしまった。このことを知った王子ラファエルは王女を助けるためにグロッケン城に単身のり込んだ。城の中の100の部屋は迷路のようになり、ドアは鍵がなくては開かない。その上恐ろしい仕掛けや家来達が待ち受けている。さあ、敵をうまくかわしながらマルガリータ王女を助け出してください。





※画面写真は開発中のものです。

標準小売価格4,900円

全国600万ファミリーコンピュータファンに贈るアスキー絶対の自信作

3Dスペースシップアクションゲーム

コスモジェネシス

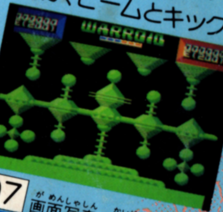
君は、最新のヘッドアップディスプレイを通して、コスモジェネシス号を操縦する。ディスプレイは、前方の敵を見るメインモードと敵の位置がわかるマップ、受けたダメージが映し出されるインフォメーションモードとの切り換えが自在だ。これらの情報をもとに敵艦隊を撃滅し、敵のボスを誘い出し全滅させよ！ 超リアルな臨場感を、ぜひ君にも味わってほしい。さあスタンバイ、OK?いよいよ宇宙決戦の時が近づいた!!



7月発売予定（価格未定）ご期待ください。 HSP-06

WARROID
ウォーロイド

パソコンゲームで話題の「ウォーロイド」。2機の大型ロボット戦闘機「ウォーロイド」が、ビームとキックを武器に相手が倒れるまで闘う、迫力満点のバトルアクションゲーム。仲間をよんで2人で闘うこともでき、おもしろさは倍増。



8月発売予定（価格未定） HSP-07

画面写真は開発中のものです。

ゲームセンターそのままの迫力で、100万点プレイヤー!!!

ファミリー コンピュータ用
アスキー スティック
ASCII STICK

※類似品にご注意ください。

好評発売中 8,800円



好評発売中

標準小売価格 各5,500円

ゲームセンターで大人気の愉快なボール投げ（ドジボール）ゲーム
ぺんぎんくんウォーズ HSP-03

アクションロールプレイングゲーム
ボコスカウォーズ HSP-04

驚異の反動アクションゲーム
アストロロボ ササ HSP-01

3-Dスペースアクションゲーム
ゲイモス HSP-02

★アスキーファミコン専用電話開設!!★

03-498-0203➡質問専用 毎週水曜・木曜 午後3時～5時にかわりました！

※質問内容はアスキーのゲームソフトに限ります。電話がたいへん込み合ってつながりにくくなっております。この番号以外は使用できませんのでご注意ください。電話番号はよく確認して、絶対にまちがえないようにおねがいします!!

※ファミリーコンピュータは任天堂の商標です。※全国の有名玩具店・デパート・マイコンショップでお買い求めください。
※ご注意 違法性がきわめて強い、ファミコンカセットのダビング機が出ていますが、このプログラムは絶対にコピーできません。

〒107 東京都港区南青山5-11-5 住友南青山ビル
株式会社アスキー

雑誌 13395-06 ©JICC出版局 1986 印刷 中日本印刷 Printed In Japan

月刊 ファミコン必勝本 6月号
昭和61年6月10日発行 第一巻第3号（通巻3号）
発行人 蓮見清一 編集人 井上裕務
発行所 JICC出版局
〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
雑誌編集部☎03(239)0237
特別定価380円